Tome 1

UNIVERSITÉ SORBONNE NOUVELLE – PARIS 3

ÉCOLE doctorale 267 – ARTS ET MÉDIAS

Thèse de Doctorat

Discipline : RECHERCHES CINÉMATOGRAPHIQUES ET AUDIOVISUELLES

Présentée et soutenue publiquement par Jean-François AMIARD

TITRE :

L'HYBRIDATION, DE NOUVELLES FORMES CINÉMATOGRAPHIQUES AMENÉES PAR LES DERNIÈRES TECHNOLOGIES DANS L'ESTHÉTIQUE DES FILMS

Thèse dirigée par Monsieur Gérard LEBLANC

Soutenue le 11 mai 2010

Jury :

Monsieur Vincent AMIEL

Monsieur Guy CHAPOUILLÉ

Monsieur Philippe DUBOIS

Monsieur René GARDIES

Monsieur Gérard LEBLANC

Résumé :

Titre : L'HYBRIDATION, DE NOUVELLES FORMES CINÉMATOGRAPHIQUES AMENÉES PAR LES DERNIÈRES TECHNOLOGIES DANS L'ESTHÉTIQUE DES FILMS

L'hybridation, phénomène omniprésent dans de nombreux domaines, a particulièrement influencé l'évolution du cinéma. Alors que les premières générations de cinéastes semblaient avoir tout inventé de ce nouvel art, le cinéma n'a cessé d'emprunter aux dernières technologies et aux dernières formes d'expressions artistiques, à mesure que se mettaient en place des média de plus en plus présents dans la vie quotidienne.

L'étude des passerelles qui se multiplient au fil des décennies, permet de cerner les mécanismes qui concourent à l'abolition progressive des frontières entre les média et les disciplines artistiques. Toutefois, la présente recherche ne se borne pas à scruter ces seules œuvres issues des dernières technologies, mais elle se réfère aussi aux pionniers avant-gardistes des années 1920 qui ont posé les bases de l'hybridation. Elle est donc structurée selon deux grands axes : d'une part l'axe historique, l'histoire du cinéma étant profondément marquée par les vicissitudes de notre temps, et d'autre part l'axe de la pluridisciplinarité, incluant les diverses formes d'expressions artistiques et les divers média.

Plus spécifiquement, dans le foisonnement de la production cinématographique, la présente étude se propose de faire le point sur la situation du cinéma hybride au tournant du siècle, à partir d'un corpus constitué de douze films produits en France, aux U.S.A. , au Canada et au Japon, entre 1983 et 2004, et auxquels fait pendant *Metropolis* de Fritz Lang (1927).

Enfin, comme on pourra le constater, cette enquête s'est inspirée des nombreuses et pertinentes études et comptes-rendus qui l'ont précédée.

Mots clés : hybridation, cinéma élargi, cyberculture, performance, BD, internet.

Abstract :

Title : HYBRIDISATION, NEW CINEMATOGRAPHIC FORMS INSTIGATED BY THE LATEST TECHNOLOGY IN FILM AESTHETICS

Hybridisation, which is overwhelmingly present in many fields, has particularly influenced the evolution of cinematographic art. Although the first generations of film-makers seemed to have invented everything in this new art form, the cinema has always borrowed from the most modern technologies and the latest forms of artistic expression, while at the same time the media were taking up a larger and larger place in our everyday lives.

The study of the links between them, which multiplied over the decades, allows us to understand the mechanisms contributing to the gradual abolition of the dividing lines between the media and artistic disciplines. However, the present research is not limited to the examination of works resulting from the most recent technological developments, since it also refers back to the avant-garde pioneers of the 1920's, who set the basis for hybridisation. It is therefore centered around two main axes : on the one hand, the historical axis since cinema history has been profoundly marked by the vicissitudes of our time, and on the other hand the pluridisciplinary axis, including diverse forms of artistic expression and various media.

More specifically, amid the wealth of cinematographic productions, this study proposes to take stock of the state of hybrid cinema at the turn of the century, using a corpus composed of 12 films, made in France, the United States, Canada and Japan between 1983 and 2004 and which go hand in hand with Fritz Lang's *Metropolis* (1927).

Finally, it can be seen that this study has been inspired by the numerous and pertinent works and reports which have preceded it.

Keywords : hybridisation, extended cinema, cyberculture, performance, comic strips, internet.

Cette thèse est dédiée à la mémoire de madame Yolande Villa-Vilain qui m'a toujours encouragé dans la poursuite de mes études et dont la rencontre a été décisive pour le cours de ma vie. Décédée avant que je n'entreprenne cette recherche, elle aurait été heureuse de ce travail, elle qui était la demi-sœur de Jean-Marais, qui a été la doublure de Danielle Darieux, l'amie de Michel Simon, d'Harry Baur, d'Arletty, de Jean Gabin, de Michel Morgan et d'Edith Piaf.

Je tiens à remercier particulièrement Monsieur René Gardies qui a été mon premier directeur de recherches, à qui je dois un apprentissage patient et rigoureux. Partant à la retraite, il a veillé à ce que je puisse poursuivre sous les meilleurs auspices et je suis lui en suis très reconnaissant.

Je remercie très sincèrement Monsieur Gérard Leblanc pour la confiance qu'il a fondé en cette recherche, pour sa disponibilité et ses précieux conseils. Son soutien a été fondamental dans la l'accomplissement de cette thèse.

Liste des abréviations

2D : deux dimensions

3D : trois dimensions

BD : bande dessinée

IS : image de synthèse

RV : réalité virtuelle

SF : science-fiction

SFX : effets spéciaux [ou effet spécial suivant le contexte de la phrase].

VFX : effets visuels [ou effet visuel suivant le contexte de la phrase]

TABLE DES MATIERES

Tome 1

INTRODUCTION 12

PREMIERE PARTIE 20

FILIATION AVEC LA BD 20

A. ENKI BILAL : ADAPTATION D'UNE TRILOGIE DE BD AU CINEMA, DE *LA TRILOGIE NIKOPOL* A *IMMORTAL* [AD VITAM] 21

1. Connivence des membres de l'équipe du film avec la BD 21

1.1 Enki Bilal, une œuvre hybride 21

1.1.1 Un personnage atypique 39

1.2 Etude Comparative d'*Immortal* et de la BD *La Trilogie Nikopol* 40

1.3 Définition de la Science-Fiction 52

1.4 Rendez-vous au cinéma 58

1.5 La Production synthétique 61

I.A.2 Bilan 67

B. ANDY ET LARRY WACHOWSKI 69

ADAPTATION DE BD EN UNE TRILOGIE CINEMATOGRAPHIQUE - LE BULLET TIME 69

1. Connivence des membres de l'équipe du film avec la BD 70

1.1 Clive Barker, artiste, cinéaste hors-normes 70

1.2 Steve Shroce, de la planche de BD sur papier au story-board polyester 72

1.3 Geof Darrow, serénité, folie 73

1.4 Owen Paterson, l'imaginaire bois et carton pâte 76

1.5 John Gaeta, le temps figé, le binaire 78

1.6 Bilan 80

2. Jules-Etienne Marey et Edweard Muybridge précurseurs du bullet time 81

2.1 Le temps impur 81

2.3 La gymnastique, un sport mécanique 83

2.4 Un ranch à Palo Alto 85

2.5 Bilan 86

3. Michel Gondry le bullet time du vidéo-clip au spot publicitaire 86

3.1 Définition du vidéo-clip 86

3.2 Le clonage des protagonistes et la boucle dans le vidéo-clip 87

3.3 L'objet motif et sa multiplication 88

3.4 Première expérience du bullet time dans le vidéo clip. 91

3.4.1 Analyse de séquence du clip *Like a rolling stone* 91

Bilan 94

3.4.2 Analyses de séquence du spot publicitaire *Smarienberg* 95

Première analyse 96

Bilan ... 99
Deuxième analyse ... 99
Bilan ... 102
4. La trilogie Matrix et le bullet time ... 107
4.1 Les étapes du projet de la trilogie ... 107
4.1.1 De la BD au cinéma, de *Bound* à *Matrix* ... 107
4.1.2 Les prémisses de l'effet bullet time ... 108
Intention avortée de créer un effet cartoon ... 108
Rencontre du mouvement et de l'effet arrêté ... 109
4.2 Définition de l'effet bullet time ... 110
4.3 Les quatre plans de *Matrix* utilisant l'effet bullet time ... 110
4.4 Explication de l'effet ... 111
4.4.1 Deux analyses du bullet time dans *Matrix* ... 113
Première analyse : Séquence du bullet time dans la station de métro [DVD Chapitre : 33 à 34] ... 113
Bilan ... 117
Deuxième analyse : séquence du bullet time sur la tour *Matrix* [DVD Chapitre : 30 à 31] ... 123
Bilan ... 127
4.5 Les limites du bullet time ... 131
I.B.5 Bilan ... 147

Tome 2

DEUXIEME PARTIE ... 150

UN CORPS HYBRIDE, ENTRE MACHINE ET ORGANIQUE ... 150

A. L'ABSENCE DU CORPS DE L'ACTEUR OU LA DESINCARNATION ... 151

1. Immortal, d'Enki Bilal : le corps ... 151
1.1 Organique, humain ... 151
1.2 Evolution d'une mutante, extra-terrestre, Jill ... 160
1.3 Et Porc-Epic était allé se pendre ... 165
1.4 L'acteur réel ... 169
1.5 Technique ... 176
1.6 Protagonistes synthétiques ... 183
2. La trilogie Matrix ... 187
2.1 Historique de la capture des mouvements ... 187
2.2 Les différents types ... 190
2.2.1 Optique ... 190
2.2.2 Mécanique ... 191
2.2.3 Inertiel ... 192
2.2.4 Magnétique ... 192
2.3 La réplique des humains ... 193
2.3.1 *Final Fantasy* (2001), d'Hironobu Sakaguchi et Motonori Sakakibara ... 193
2.3.2 De l'humain aux protagonistes virtuels ... 195

3. Kairo, de Kiyoshi Kurosawa. 198

3.1 La trace 198

3.2 La zone interdite 202

3.3 Les entités et la technologie 207

3.4 L'incommunication 211

II.A.4 Bilan 216

B. UN CORPS BIOMECANIQUE 218

1. Fondement littéraire de la cyberculture : Neuromancien, de William Gibson 218

1.1 La cyberculture 218

1.2 Création de mondes virtuels 227

1.2.1 Chronologie des outils de la R.V. 227

1.2.2 De la R.V. à la vie professionnelle 231

1.2.3 De la R.V. à la vie privée 232

1.2.4 De la R.V. à la vie publique 233

1.3 *Neuromancien* [*Neuromancer*] 234

2. Matrix, Larry et Andy Wachowski héritage de la cyberculture 237

2.1 La trilogie *Matrix* et *Neuromancien* 237

2.2 La trilogie *Matrix* et *Le Conte du Graal* 253

2.3 Le corps biomécanique 259

3. eXistenZ, de David Cronenberg, mise en réseau du corps 268

3.1 L'atelier des expérimentations 268

3.3 Le corps mis en réseau 282

3.4 De la peinture à la chair 287

II.B.4 Bilan 289

C. L'INFLUENCE DES COURANTS ARTISTIQUES 291

1. Le Body-Art : les Autrichiens et Crash de David Cronenberg 291

1.1 Expanded Cinema 291

1.2 La vidéo performance et les Actionnistes viennois 296

1.2.1 Formes d'expressions 299

La performance 299

1.2.2 Signes d'expression 313

Les scarifications 316

Les tatouages 317

2. L'artiste Orlan : l'Art Charnel et Videodrome de David Cronenberg 321

2.1 L'exposition du corps 321

2.2 Opérations-chirurgicales-performances 327

2.3 Orlan cinéma 335

2.4 Self-hybridation 340

II.C.3 Bilan 342

TROISIEME PARTIE 346

DERNIÈRES ESTHÉTIQUES AMENÉES PAR LA TECHNOLOGIE 346

A. REPRISE D'UNE ESTHETIQUE HERITEE DU JEU VIDEO 347

1. eXistenZ, de David Cronenberg 347

1.1 Forme narrative 347

1.2 Passage/transition 354

2. Matrix, de Larry et Andy Wachowsky 360

2.1 Le jeu vidéo et la trilogie *Matrix* 360

2.2 L'entreprise du jeu *Enter The Matrix* 360

2.3 Convergences du jeu et de la saga *Matrix* 361

2.4 Caractéristiques pour le joueur 362

2.5 Les rapports film - jeu vidéo 363

III.A. 3 Bilan 366

B. REPRISE D'UNE ESTHETIQUE HERITEE D'INTERNET 368

1. Kairo, de Kiyoshi Kurosawa, la webcam dans le film de fiction 368

1.1 La fonction scopique 368

1.1.1 Le voyeurisme 368

1.1.2 L'auto-filmage : l'exhibitionnisme 376

1.2 La caméra de surveillance 402

1.3 L'esthétique des pulsions meurtrières 417

III.B.2 Bilan 424

C. LE DECOR ABSTRAIT OU LA DEMATERIALISATION DE L'ESPACE PARCOURU DANS LE RECIT 428

1. Le décor métaphorique : Metropolis et Matrix 428

[Pouvoir/contre-pouvoir, dématérialisation de l'espace, l'élu.] 428

1.1 *Metropolis* 428

1.1.1 Définitions et origines de la sérialité 428

1.1.2 *Metropolis* 430

2.2 Le motif de la ville dans l'œuvre de Fritz Lang 434

2.2.1 La ville : trois niveaux 434

2.2.2 La mort rôde : les bas fonds 435

2.2.3 Une ville symbolique et irréelle 436

3.3 *Metropolis* : ville imaginaire née en studio 436

3.3.1 Une ville totale 436

3.3.2 Les maquettes 438

3.3.3 Les SFX 440

4.4 La ville expressionniste 442

4.4.1 Définition de l'expressionnisme 442

4.4.2 Les films de ce courant 447

4.4.3 L'appartenance de *Metropolis* à ce courant 448
III.C.5 Bilan *474*
CONCLUSION 478
OUVRAGES D'ESTHETIQUE DU CINEMA 490
OUVRAGES SUR LES DERNIERES TECHNOLOGIES 493
OUVRAGES SUR L'ART 494
REVUES 497
FILMS ET CD ROM 499
SITES INTERNET 500
ANNEXES 501
ANNEXE N° 1 – RENCONTRE D'UN AUTEUR DE BD ET D'UN ECRIVAIN 502
1.1. Entretien 502
1.2. Les histoires s'écrivent toutes seules 505
1.3. Un film à voir et à revoir 506
1.4. Retour à la SF 507
1.5. Deux exemples de manipulation de l'opinion 509
1.6. L'hybridité 515
1.7. Rectification : déconstruction - reconstruction 517
1.8. Pour clore l'entretien 518
ANNEXE N° 2 - DUBOI-DURAN, DE LA POST-PRODUCTION A L'ANIMATION 3D 520
ANNEXE N° 3 - LA XENOTRANSPLANTATION 526
ANNEXE N° 4 - COMPLEMENTS A PROPOS D'ORLAN 530
ANNEXE N° 5 - L'EXPRESSIONISME ALLEMAND 543
INDEX 551
INDEX DES FILMS 552

Introduction

L'hybridation au cinéma est un vaste sujet. La recherche entreprise dans le cadre de cette thèse ne prétend nullement épuiser le sujet, pour la simple raison que celui-ci se renouvelle quasi continument et qu'un travail en profondeur qui voudrait « coller à l'actualité » se révèlerait rapidement obsolète. Il nous a semblé plus productif de concentrer notre attention sur des cinéastes-artistes qui décloisonnent leur medium pour s'ouvrir à d'autres champs de la création. Des cinéastes-artistes qui assument de confronter leurs expériences à d'autres arts.

L'étude des passerelles qui se multiplient au fil de leurs créations permet de cerner les mécanismes qui concourent à l'abolition progressive des frontières entre les média. Toutefois, il nous a paru nécessaire, pour approfondir cette recherche, de ne pas nous borner à scruter ces seules œuvres mais aussi de nous en référer aux pionniers avant-gardistes des années 1920 qui ont posé les bases de l'hybridation.

Au cours de notre enquête, nous seront amenés à nous déplacer selon deux axes de parcours :

- La temporalité, dans la durée de l'histoire du cinéma mais aussi dans son extension géographique.
- La pluridisciplinarité, celle-ci incluant les diverses formes d'expression artistique et les divers média.

Pour traiter de notre sujet, nous n'avons pas suivi un ordre chronologique mais thématique. Cependant il était important de situer chaque thème dans l'évolution du cinéma et dans son contexte historique et géographique.

Dans le domaine des aires géographiques, deux courants se sont révélés importants pour notre propos, le Japon [avec les mangas] et Hong Kong [avec le kung-fu] d'une part, les USA d'autre part. À travers les films de notre corpus, nous verrons que les deux pays entretiennent des liens complexes sur le plan de la production cinématographique. Une relative influence s'exerce entre les films américains et les films japonais, mais il semble que leurs modes de représentation esthétique ne se rejoignent pas vraiment. En réalité, il y a peu de métissage entre les deux productions. Plutôt que de rivalité, nous préférerons parler d'horizons opposés, c'est-à-dire de pays dotés de cultures différentes, car ce qui est intéressant ce sont les points de vue qui s'en dégagent.

Pour mener à bien notre projet nous avons visionné de nombreux films et avons opéré une sélection parmi ceux qui nous ont paru les plus significatifs afin de constituer un corpus que nous détaillerons plus loin. Nous avons eu la possibilité d'obtenir ces films en DVD qui nous ont servi de support d'étude pour les analyses de séquences et nous ont fait profiter des bonus. Nous nous sommes également intéressés à l'abondante littérature concernant le sujet, comme on pourra le constater au vu des références qui jalonnent notre exposé. Enfin, au long de cette recherche, nous avons assisté à plusieurs colloques et expositions sur l'hybridation et l'émergence des formes esthétiques :

- « Colloque de Sorèze » deuxième édition du 29, 30, 31 janvier 2004.
- « Colloque international hybridation des images : émergence d'un nouveau cinéma ? » organisé par la cinémathèque de Toulouse du 2, 3, 4, février 2004.
- « Bilal – Le Creusot 2 minutes d'arrêt » une conférence et une exposition suivie d'une projection.
- « ORLAN : le Récit », rétrospective au musée d'Art Moderne de Saint-Etienne du 26 mai au 26 août 2007.

L'hybridation au cinéma : vaste question, disions-nous, mais également question complexe, qui mérite quelques mises au point sémantiques.

Dans son sens le plus général, l'hybridation est un phénomène naturel selon lequel une espèce végétale ou animale peut féconder une espèce proche d'elle-même et donner naissance à

des variétés « hybrides », du moins chez les espèces dites supérieures, c'est-à-dire sexuées, mâles et femelles.

Sans le phénomène naturel de l'hybridation qui a permis aux humains de « créer » des espèces domestiques, nous en serions encore au paléolithique.

Le terme lui-même d'hybride semble venir d'une sorte d'hybridation d'un mot latin par un mot grec, apparenté au substantif <*ubris*>, traduit habituellement en français par <*orgueil*>. Il qualifiait l'attitude d'une créature prétendant usurper une qualité ou une action réservé aux dieux, d'où le châtiment divin qui fondait sur elle.

Doit-on entendre qu'en manipulant les espèces vivantes, les humains transgressent « l'ordre naturel » des choses et par là s'arrogent un pouvoir divin ? Il appartient aux philosophes de répondre à cette question.

Dans le domaine des sciences naturelles, le latin classique connaissait le substantif féminin <*hibrida*>, orthographié généralement <*hybrida*>, peut-être par « contamination » avec le grec <*ubris*>. Pline l'Ancien l'utilise pour désigner le croisement d'une truie et d'un sanglier [*Dictionnaire Latin-Français* de F. Gaffiot].

Toujours chez Pline l'Ancien, mais aussi d'autres auteurs latins, comme Horace, Suétone ou Martial, on trouve le terme *hybride* pour désigner un enfant né de parents d'origines ou de conditions diverses. Le terme passe donc du domaine des sciences naturelles à celui des différences ethniques ou sociales.

Par la suite on parlera aussi de plantes hybrides : *plantes dont la fraine provient d'un végétal qui, au lieu d'être fécondé par sa propre espèce, l'a été par une autre* [Encyclopedia Universalis].

L'acception du terme comme sang mêlé a été reprise en français. D'après le *Dictionnaire étymologique et historique du français* de Larousse, il daterait de 1596 [Hulsius : *du latin* hibrida*, qui signifie de sang mêlé*].

Enfin, on parle aussi d'hybride en étymologie : un mot hybride, désigne un mot formé d'éléments provenant de langues différentes, en général, du moins pour le français, du latin et du grec, comme : polyvalent, germanophone, automobile.

On notera la différence entre un être hybride, plante ou animal, issu de deux espèces différentes, et les créatures issues des panthéons ou des mythes et légendes Ces êtres sont de nature purement fictive et sont composés d'éléments juxtaposés empruntés au monde réel. Dans le monde gréco-romain, les dieux et déesses sont représentés sous des traits humains, le plus souvent idéalisés, tandis que satyres, centaures et autres créatures hybrides peuplent le monde des humains ou des mondes intermédiaires. Au contraire, chez les égyptiens la plupart des dieux sont représentés comme des êtres hybrides, hommes/animaux, Tel Horus que nous rencontrerons dès le premier film de notre corpus [*Immortal*, d'Enki Bilal]. Dans tous les cas, il y a passage de la réalité à la fiction, ce qui nous rapproche de notre propos.

Deuxième remarque : dans la mythologie classique, outre les êtres hybrides, on rencontre des créatures transformées en plante ou en animal, mais il est très peu question de ce que nous appelons des prothèses. Il faut pourtant signaler le cas de Pélops, fils de Tantale. Ce dernier coupa son fils en morceaux pour l'offrir à manger aux dieux, lors d'un festin qu'il avait organisé en leur honneur. Pour le punir, Zeus précipita Tantale aux enfers et il redonna vie à Pélops. Déméter, qui avait déjà mangé une épaule de Pélops, la remplaça par une prothèse en ivoire. On rencontrera un épisode similaire, toujours avec Horus.

Tous ces mythes et légendes ont nourri l'inconscient occidental et alimenté les littératures et les arts plastiques qui en découlent, mais on trouve des équivalents dans les autres cultures. C'est à partir de ce terreau que s'est développée l'immense variété des hybridations dans l'art contemporain, et tout particulièrement au niveau des média.

Florence de Mèredieu, citant Marshall Mc Luhan, donne la définition suivante du terme hybridation : « L'hybridation ou la rencontre de deux média est un moment de vérité et de découverte qui engendre des formes nouvelles. [1] »

À partir de cette définition plus spécifique nous pourrons nous demander :

En quoi consiste l'hybridation dans le cinéma ?

Quels sont ses rapports avec l'art contemporain ?

[1] DE MEREDIEU, Florence, *Arts et Nouvelles Technologies, Art vidéo, Art numérique*, Paris, Larousse, 2003, p. 120.

Quels sont ces composants dans un film ?

Quelles formes narratives et esthétiques émergent-elles des croisements entre cinéma, vidéo, internet et jeu vidéo ?

Nous tâcherons de répondre à ces questions en nous appuyant principalement sur l'étude des films cités ci-dessous.

Matériaux d'analyse :

Le corpus principal de cette étude est composé de treize films rangés en fonction de leur réalisateur, selon l'ordre où ils apparaissent dans le corps de l'étude.

Enki Bilal :

- *Immortal* [*ad vitam*] (2004).

Andy et Larry Wachowski :

- *Bound* (1996).
- *Matrix* (1998).
- *Matrix Reloaded* (2003).
- *Matrix Revolutions* (2003).

David Cronenberg :

- *eXistenZ* (1999).
- *Crash* (1996).
- *Videodrome* (1983).

Michel Gondry :

- *Like a rolling stone* (1995).
- *Smarienberg* (1997).

Hironobu Sakaguchi et Montori Sakakibara :

- *Final Fantasy* (2001).

Kiyoshi Kurosawa :

- *Kairo* (2001).

Fritz Lang :

- *Metropolis* (1927).

Avant d'entrer en matière, une citation de Raymond Bellour nous semble convenir particulièrement pour caractériser les enjeux essentiels pris en compte dans les phénomènes d'hybridation. L'auteur déclare :

> Les mutations de fond qui sous-tendent la violence accélérée de l'histoire américaine en frappant de plein fouet son cinéma à partir des années 1960-1970 sont, comme partout dans le monde mais aux Etats-Unis surtout, scientifiques et technologiques. La première touche le corps humain et animal : la révolution biologique, en ouvrant sur l'infiniment petit comme en intégrant les données de la théorie de l'informatisation et de la cybernétique, c'est-à-dire en traitant la cellule comme machine, donne un tout radical à la fatalité de la métamorphose et du mélange des corps qui a toujours hanté le cinéma. La seconde mutation touche le corps du film comme matière : en passant du grain de la pellicule à l'électron puis à la numérisation, en s'ouvrant à la fiction généralisée des effets spéciaux, l'image du cinéma perd en valeur de réalité ce qu'elle gagne en virtualité comme en maniabilité. Cette virtualité s'accroît à proportion de la multiplication démeusurée des réseaux, de diffusion et de réception, tenant aux transformations majeures introduites par la télévision, la vidéo, l'informatique et bientôt l'Internet. Ces deux mutations aussi n'en font qu'une, associant les composant informatiques aux plus petits composants de toute matière et de toute image. [2]

[2] BELLOUR Raymond, *Le corps du cinéma, hypnoses, émotions, animalités*, Paris, P.O.L., 2009, pp. 514-515.

Première partie

FILIATION AVEC LA BD

A. Enki Bilal : adaptation d'une trilogie de BD au cinéma, de *La Trilogie Nikopol* à *Immortal* [ad vitam]

1. Connivence des membres de l'équipe du film avec la BD

1.1 Enki Bilal, une œuvre hybride

Enki Bilal [Enes Bilalovic] est dessinateur de bande dessinée, scénariste et également réalisateur de cinéma. Il est né le 7 octobre 1951 à Belgrade, dans l'ex République Fédérale Socialiste de Yougoslavie, d'un père bosniaque, ancien tailleur du Maréchal Tito, et d'une mère tchèque. Il passe les dix premières années de sa vie dans cette capitale meurtrie par la guerre. Son univers graphique a pris source dans les mutilations et les délabrements de sa ville natale.

Dans *La revue*, entretien diffusée sur Arte en septembre 2001, il affirme :

> Ce sont des bribes d'enfance que j'ai, des bribes Belgradoises d'abord... des bribes de moments de la ville de Belgrade qui était une ville meurtrie, une ville qui ne s'était pas relevée de la guerre, de la deuxième guerre mondiale, qui ne se relèvera pas jusqu'à ce que la prochaine guerre nous tombe dessus. Les bombes de l'Otan avec tout ce qui a précédé bien sûr... Donc c'est une ville qui semble destinée à ne jamais se remettre, à se réparer, s'auto-réparer, qui vit presque dans un confort du délabrement. Mais en même temps, ça peut être très stimulant, très beau, très enrichissant le délabrement. Dès mon enfance, cela me

> convenait très bien, car c'était une ville où la nature existait, où les saisons existaient. Et où l'enfance pouvait s'épanouir, où on pouvait jouer... Donc, c'est des souvenirs à la fois attendrissants et en même temps [...] assez sélectifs, assez sélectionnés. Je crois que j'ai une mémoire sélective. [3]

Cette citation nous permet de comprendre d'où sont issus les univers graphiques et chaotiques de l'auteur. On découvre d'où vient l'inspiration des espaces urbains dans ses dessins et dans sa filmographie [immeubles, rues, voitures, moyens de transport]. Lors des interviews, Enki Bilal soutient toujours que ses personnages sont des antihéros.

Il se définit comme un raconteur d'histoires :

> Je ne suis pas historien, mais j'ai pris l'histoire 'en pleine gueule' sans le vouloir ! Quand on est dans un pays où l'histoire est si brutale et si violente, on côtoie le héros de cette histoire. Je ne dis pas que c'est un personnage que je croisais dans les rues de Belgrade. Non ! Ce serait faux, mais qu'il était omniprésent. Il n'était pas loin et il était présent aussi par ses actes héroïques qu'il continuait à faire, qui lui servait d'ailleurs de ciment. C'est comme ça qu'il a réussi à cimenter et à faire que ce pays tout à fait bâtard à la sortie de la guerre puisse devenir un pays qui a duré quelques décennies. [...] Cela fait partie d'une culture accidentelle. Donc, quand on devient 'raconteur d'histoires', c'est un terme que j'aime assez bien... raconteur d'histoires c'est un paramètre qui devient inévitable mais qui est très loin peut-être des paramètres plus tranquilles de la France où la dimension géopolitique n'a pas la même place. Donc, le bagage n'est pas tout à fait identique pour celui qui naît à Paris et celui qui naît à Belgrade. [4]

Enfant, Enki Bilal découvre l'univers cinématographique. Il joue dans un film où son personnage dessine à la craie sur les trottoirs. Il s'agit d'une confrontation entre deux bandes rivales d'enfants. Pendant la sortie de son film *Immortal* [*ad vitam*] (2004) lors d'une rencontre avec le public d'une FNAC, Enki Bilal raconte que, très jeune, il fréquente le cinéma de Belgrade. Il y découvre des films de propagandes et des westerns américains.

En ce qui concerne la bande dessinée, il se souvient du super-héros américain *Donald Duck* de Walt Disney. C'est un personnage qu'il aime beaucoup. Les Serbo-Croates l'appelaient *Paya Pata*. C'était un supplément pour enfant de *Politica*, le journal du parti de Tito.

A Belgrade, juste avant de venir en France, *Frère Jacques* lui évoque la première chanson et les premiers mots qu'il a appris de la langue française, phonétiquement. En 1960, Enki Bilal

---

[3] Disponible sur http://bilal.enki.free.fr/afficher_interview.php3?fichier_de_l_interview=interview9, ‹ consulté le 20 décembre 2003 ›.

[4] Disponible sur http://bilal.enki.free.fr/afficher_interview.php3?fichier_de_l_interview=interview9, *op. cit.*

annonce à son institutrice qu'il va rejoindre son père à Paris. Le régime en place « interdisait » aux familles yougoslaves de s'exiler. L'administration reproche à son père de ne pas être rentré de France depuis longtemps. Le secret de famille est de rigueur. Heureusement, l'institutrice est intéressée par l'appartement des Bilalovic et son mari occupe un poste qui leur permet d'accélérer le départ de la famille.

La même année, il arrive en France. À l'âge de dix ans, il réside avec sa famille à Paris. Là, il doit apprendre le français. Il découvre la langue française en même temps que la bande dessinée.

La découverte de la bande dessinée lui donne envie de dessiner. Il dévore *Pilote*. Ce journal, consacré à la bande dessinée, a été créé en 1959 par René Goscinny, Albert Uderzo et Jean-Michel Charlier, sous l'égide de la maison Dargaud. Bilal essaye de comprendre comment fonctionne le dessin. Ensuite, c'est le cinéma qui devient la source de son inspiration. Il affirme que le parallèle entre la bande dessinée et le cinéma existe, même s'il y a de grandes différences dans les moyens d'expression. Il souligne également que la bande dessinée comme le cinéma, c'est l'imaginaire. Il ajoute que le cinéma, c'est l'envie de raconter par l'image et le son ; c'est aussi de se confronter à la technique et de la gérer au mieux.

En 1971, après un court passage à l'école des Beaux-Arts, Enki Bilal commence à dessiner et propose ses dessins à la rédaction de *Pilote*. C'est un échec. Mais, la même année, il gagne un concours organisé par *Pilote*.

De 1971 à 1974, il publie ses premières BD constituées de plusieurs histoires courtes.

En 1972, il publie aux éditions Minoustchine *L'appel des étoiles,* plus connu sous le nom : *Le bol maudit*. C'est une bande dessinée en noir et blanc. Il y rend hommage et fait référence au cinéaste Stanley Kubrick. Cette œuvre est également inspirée de ses lectures de romans de science-fiction dont Philipe K. Dick, H.P. Lovecraft, Roger Zelazny.

Entré au journal *Pilote*, il fait la rencontre du scénariste de *Valérian*, Pierre Christin, avec lequel il entretiendra une longue et fructueuse collaboration. Il publie son premier album aux éditions Dargaud : *La Croisière des oubliés* (1975). C'est une première édition sur un scénario de Pierre Christin.

Cet album est en deux récits :

Premier récit : la police, l'armée et l'état se réunissent pour parler de l'individu 50/22B, révolutionnaire que l'on retrouve dans tous les événements importants qui ont marqué le siècle [Cuba, le mouvement des Black Panthers]. Au cours de la réunion, les participants disparaissent les uns après les autres dans une mystérieuse cave.

A noter que l'individu 50/22B est un personnage que l'on retrouve dans de nombreux autres albums de l'auteur.

Deuxième récit : dans les Landes, tous les habitants d'un village se soulèvent peu à peu dans les airs. L'armée et l'état vont tenter de stopper la dérive de ce village...

Aux mêmes éditions, il publie d'autres albums dont :

Le Vaisseau de pierre (1976) raconte l'histoire de promoteurs immobiliers qui cherchent à construire un énorme complexe balnéaire dans un style dénaturant le paysage, sans tenir compte de l'avis des habitants du village.

La Ville qui n'existait pas (1977) parle d'un univers singulier confronté à la dure réalité de la lutte des classes.

Mémoires d'outre-espace (1978) se réfère au cinéma, notamment à *2001, L'Odyssée de l'espace* (1968), de Stanley Kubrick. La première édition de cet album est publiée aux éditions Dargaud dans la Collection *Pilote*. Le scénario est d'Enki Bilal, c'est une compilation d'histoires courtes écrites par l'auteur de 1974 à 1977.

L'album *Exterminateur 17*. Sa première édition est publiée en 1979, aux éditions Les Humanoïdes Associés dans la collection Métal Hurlant. Le scénario est de Jean-Pierre Dionnet. Il pose l'éternelle question du créateur face à sa créature, du point de vue de la créature.

En 1979, il publie aux éditions Dargaud *Les Phalanges de l'Ordre Noir*, première édition. Cette fois, le scénario est de Pierre Christin. Ensemble, ils créent divers récits de politique-fiction dont deux marqueront l'histoire de la BD :

Le premier album est : *Les Phalanges de l'ordre noir* (1978-1979). Il remporte un énorme succès et gagne le prix RTL 1980 de l'album de bande dessinée destiné aux adultes. Il se place au onzième rang du palmarès du magazine *Lire*. Cet album figure parmi les vingt meilleurs livres de l'année 1979. Le récit met en scène d'anciens combattants de la guerre civile espagnole, franquistes, reprenant les armes pour un combat douteux. Dix ans après la chute du régime, ces guerriers sèment la terreur dans les anciens villages qui leur résistaient.

Le second album est *Partie de chasse* (1981-1983). La première édition est publiée aux éditions Dargaud. Le récit est prémonitoire de la sénilité du communisme en Europe de l'Est, moins de dix ans avant l'implosion réelle. D'anciens communistes des pays de l'Est se retrouvent pour une partie de chasse au cours de laquelle ils se remémorent les péripéties du régime. Le séjour s'avérera sanglant...

La presse [*Paris-Match*, *Télérama*, *Le Point, L'Express*, *Le Figaro*, *Le Matin*, *Le Monde*] en fait une critique dithyrambique. Cet album marque en effet la prédilection de ces deux auteurs de bandes dessinées pour des sujets géopolitiques mêlant l'approche journalistique et le fantasme.

Enki Bilal donne quelques précisions sur le contexte géopolitique du réalisme-socialiste et de l'album *Partie de chasse* :

> Les images du réalisme-socialiste, c'est quelque chose qui fait partie de mes souvenirs d'enfance puisque j'en étais même quasiment l'instrument avec des dizaines de milliers de gamins. J'ai fait partie des tableaux vivants qui étaient mis en scène pour fêter l'anniversaire de Tito. Enfin, j'exagère mais en tout cas la victoire, la résistance pour marquer les grandes dates, on va dire de l'histoire de l'héroïque Tito. Donc voilà, c'est resté comme une espèce de culture, mais folklorique [...]. On foulait la pelouse de l'étoile rouge de Belgrade. Pour moi c'était un rêve de gamin. [...] Ce réalisme socialiste, il reste comme ça, et puis je l'ai traité à travers des bouquins, comme *Partie de chasse,* avec Pierre Christin, ou d'autres livres jusqu'à ce que cela devienne de l'histoire. [5]

Pour le journal *Pilote*, Enki Bilal dessine les hommes politiques de l'époque [le Président Valéry Giscard d'Estaing]. Il devient son propre scénariste pour *La Foire aux immortels*, première édition, publiée aux éditions Dargaud (1980).

[5] Disponible sur http://bilal.enki.free.fr/afficher_interview.php3?fichier_de_l_interview=interview9, *op. cit.*

La foire aux immortels, est le premier volet de *La Trilogie Nikopol.* Elle porte le nom du personnage de Nikopol, commun aux trois récits, à savoir, après *La foire aux immortels*, *La Femme piège,* publié aux éditions Dargaud (1986) et *Froid équateur*, publié aux éditions Les Humanoïdes Associés (1992).

C'est un récit fantastique dans lequel les dieux de la mythologie égyptienne font irruption dans le Paris du XXI[e] siècle. En 2023, la capitale est dirigée par un fasciste, le dictateur Jean Ferdinand Chou Blanc. C'est une intrigue politique où les dieux côtoient le peuple parisien scindé en deux catégories.

La démarche artistique de cet auteur de BD est singulière et surprenante. Il se confronte à d'autres média, notamment ici avec le cinéma. Enki Bilal travaille avec un réalisateur de cinéma. Il réalise des Glass Painting [au nombre de huit] pour une partie des décors de *La Vie est un roman* (1982), d'Alain Resnais. Il imagine également les costumes de ce film. Deux ans plus tôt, il signe l'affiche de *Mon oncle d'Amérique* du même réalisateur. Il réalise aussi une affiche pour le cinéaste Werner Herzog, pour *Le Pays où rêvent les fourmis vertes*. Le dessinateur publie aux éditions Dargaud *Images pour un film*, (1983). Il s'agit d'un album en couleur de 80 pages regroupant des illustrations [décors, costumes] et des explications sur la technique du *Glass Painting* utilisée lors du tournage de *La vie est un roman* d'Alain Resnais.

Pendant ce temps, explorant d'autres formes narratives, la collaboration entre Enki Bilal et Pierre Christin se poursuit. Ils réalisent ensemble plusieurs ouvrages d'illustrations et de photographies détournées pour les éditions Dargaud et Autrement, dont *Los Angeles - L'étoile oubliée de Laurie Bloom* (1984). Enki Bilal utilise la technique de retouche photographique. Les photographies sont retravaillées par le dessinateur.

C'est l'histoire d'un « vrai-faux » reportage sur une star oubliée. Nous sommes ici dans une fiction documentée.

L'album d'Enki Bilal *Cœur Sanglants et autres faits divers* (1989) est publié aux éditions Autrement. Pierre Christin aurait aussi aimé être un architecte pour bâtir toutes ces villes qu'il a racontées, telles Los Angeles dans *L'Etoile oubliée* ou le Belgrade encore yougoslave de *Cœurs sanglants et autres faits divers* : un mystérieux assassin frappe dans Alger et dans d'autres villes.

En 1982, Enki Bilal publie une première édition de *Crux universalis* aux éditions Les Humanoïdes Associés, sur un scénario de Pierre Christin. Cet album est épuisé et introuvable aujourd'hui. Il contient des illustrations des romans de Jules Vernes et du *Journal d'un monstre.* On y retrouve également des illustrations issues de *L'Etat des Stocks* (1986) aux éditions Futuropolis d'Etienne Robial. Cet album comprend de nombreuses recherches graphiques de l'auteur, réalisées en parallèle de ses albums de bande dessinée. Ce sont de très nombreuses illustrations [images pour la presse, le cinéma et l'édition, courts récits, croquis préparatoires d'expositions ou de films, décors, portraits, affiches, port-folios, étiquettes de vin...]. L'album est un inventaire de tous ses travaux graphiques hors bande dessinée.

En tant qu'auteur de bande dessinée, la démarche d'Enki Bilal est atypique, singulière. Elle est faite d'ouvertures sur d'autres champs de la création et elle utilise plusieurs média en même temps pour créer sa propre identité artistique. Elle rejoint par là notre problématique sur l'hybridation.

L'appel des étoiles ou *Le bol maudit,* sorti en 1972, est réédité en 1982 chez Futuropolis d'Etienne Robial.

Enki Bilal publie un portfolio, *Die Mauer,* première édition en 1982, aux éditions Futuropolis, portfolio, inspiré par le Mur de Berlin. L'auteur y manifeste à plusieurs reprises son intérêt pour l'opinion publique. Les extraits sont tirés de *L'état des stocks*.

Il revient vers le cinéma, il fait des recherches graphiques pour les décors du film *Le Nom de la rose* (1985), de Jean-Jacques Annaud d'après le roman d'Umberto Eco. L'album intitulé *La Femme piège* (1986) constitue le second volume de *La Trilogie Nikopol.* On constate une évolution de la forme graphique depuis *La foire aux Immortels* : en 2025, après le décès de John, Jill Bioskop s'enfonce doucement dans un délire meurtrier où elle croit tuer tous ses amants. Journaliste, elle couvre des événements militaires se déroulant à Berlin, envoyant dans le passé [en 1993] ses reportages grâce à son script-walker.

En 1986, Enki Bilal rencontre Patrick Cauvin, critique de cinéma au journal *Pilote.* Ils deviennent amis et signent l'album *Hors jeu.* Une première édition est publiée en 1987 aux éditions *Autrement,* dans la *Collection Autrement.* L'album est composé de textes de Patrick Cauvin et d'illustrations d'Enki Bilal, consacré au thème des sports : en 2075, les instances dirigeantes

décident de supprimer le ballon. A partir de cet instant, la pénétration du joueur lui-même dans la cage compte pour un but. Le nom de *football* a disparu ; il ne convenait plus à ce nouveau jeu : « Je dois être l'un des derniers à m'en souvenir... Dommage... Ce fut un bien beau sport... »

En janvier 1987, à Angoulême, Enki Bilal devient le quatorzième président du Salon International de la Bande Dessinée. Il remporte le premier prix. L'auteur fait également une exposition au Palais de Tokyo (1988) accompagnée par Josef Koudelka, photographe, et Guy Pellaert, peintre, illustrateur, photographe et dessinateur. La démarche d'Enki Bilal devient celle d'un artiste contemporain. Il s'engage en tant que créateur d'œuvre d'art et se confronte à un lieu d'exposition. Il quitte l'objet livre pour intégrer son œuvre dans un espace public.

L'année 1989 est décisive. Il devient réalisateur de cinéma. Son premier film s'appelle *Bunker Palace Hotel*. Il tourne avec des acteurs reconnus dans le métier, dont Jean-Louis Trintignant et Carole Bouquet. Concernant l'édition de ses ouvrages, Les Humanoïdes Associés publient l'album *Exerminateur 17*, pré-publié en 1978 dans les pages de *Métal Hurlant* fanzine de BD sur un scénario de Jean-Pierre Dionnet.

Enki Bilal élargit ses perspectives d'hybridation au niveau créatif. Passionné de scénographie, il se convie aux arts du spectacle. Pour le Lyon Opéra Ballet, l'auteur dessine les décors et costumes de *Roméo et Juliette* (1990), ballet de Prokofiev, sur une chorégraphie d'Angelin Preljocaj. Enki Bilal pense que c'est à cause de leurs origines balkaniques qu'il a connu Angelin Preljocaj. Notamment le jour où c'est le chorégraphe qui le contacte pour lui proposer d'intervenir sur les décors et costumes de *Roméo et Juliette*. La version est très sociale, politique et géopolitique. Enki Bilal, présente une image violente de l'ailleurs, comme ce qui devait advenir des Balkans. Il affirme que l'expérience de la vie dans les Balkans crée énormément de liens par rapport au lieu de naissance et à ce voisinage partagé. L'auteur pense qu'après on bifurque et cela conduit à un langage de création bien défini, qui est propre à chacun. Il précise que le langage d'Angelin Preljocaj est très particulier ; c'est un langage des corps. Alors, c'est peut-être à la jonction du langage des corps qu'ils se retrouvent, mais aussi dans celui de la sensualité... Par l'hybridation des diverses formes d'art qu'il pratique, l'auteur de BD se découvre, notamment à travers ses recherches créatives autour du corps.

Lors d'une interview, Enki Bilal souligne la révélation que fut pour lui Angelin Preljocaj concernant le corps et la sensualité :

> Je pense que le fait d'avoir travaillé avec Angelin Preljocaj et d'avoir vu comment il travaillait avec son équipe de danseurs a été aussi peut-être un détonateur pour moi, concernant le travail sur la sensualité. [6]

Il précise, au sujet de la découverte de la sensualité, qu'il y a quelque chose de commun entre lui et Angelin Preljocaj, notamment autour du vécu et de la sensation :

> Je crois que la sensualité vient souvent de la violence. Et là aussi, on se rapproche. Peut-être que ma partie 'chorégraphique' en temps que dessinateur, je l'ai faite dans un livre qui s'appelle *Bleu Sang*, dont le sujet est précisément la sensualité entre deux corps, deux personnages, un homme et une femme. Et ce livre, je l'ai fait après la première version d'ailleurs de *Roméo et Juliette* de Preljocaj. Mais, je l'ai fait au moment où la guerre en ex-Yougoslavie faisait rage, et de cette sensualité qui n'était pas forcément le but de départ. Je ne recherchais pas la sensualité. Je cherchais peut-être une forme de grâce et la présence, l'omniprésence de cette guerre qui est apparue dans le livre dans des décors très simples par des impacts [...]. Tout à coup, les choses ont durci ; elles se sont écrites réellement. Elles se sont tendues et le thème des deux corps, la demande des corps, les frôlements sont devenus sensuels. Donc, j'en déduis que quelque part, la sensualité vient aussi du contact et du background qui projette autre chose et qui fait que le désir, le besoin de l'autre est différent. [7]

Jusqu'à présent, un point commun se dégage dans l'œuvre d'Enki Bilal, c'est la découverte du corps humain comme machine naturelle. La représentation de l'être humain est soit en harmonie soit en disharmonie avec son environnement géopolitique, qu'il s'agisse de l'espace physique extérieur ou de l'espace corporel intérieur, du charnel, de la sensation et de l'intellect.

De juin à novembre 1990, Les Humanoïdes Associés rééditent l'ensemble des œuvres de Bilal publiées auparavant aux éditions Dargaud :

Mémoires d'outre-espace ; *La croisière des oubliés* ; *Le vaisseau de pierre* ; *La ville qui n'existait pas* ; *Les Phalanges de l'Ordre Noir* ; *Partie de Chasse* ; *La foire aux immortels* ; *La Femme piège* ; ainsi que *Cœurs Sanglants et autres faits divers*.

Enki Bilal récidive avec un opéra contemporain de Denis Lavaillant. Il dessine les décors et les costumes de *O.P.A Mia* (1991), mis en scène par André Angel au Festival d'Avignon.

---

[6] Disponible sur http://bilal.enki.free.fr/afficher_interview.php3?fichier_de_l_interview=interview9, *op. cit.*

[7] *Ibid.*

À Paris, en novembre 1991, il expose *Opéra Bulle* à la Grande Halle de la Villette. Cette exposition dure deux mois. En 1992, il expose *Transit* à l'Arche de la Défense. En septembre 1993, sort le dernier volet de *La Trilogie Nikopol*, *Froid équateur*.

Dans *Froid équateur*, Nikopol fils arrête la politique et part à la recherche de son père qui est dans un hôpital psychiatrique. C'est le parcours singulier de deux personnages dans un futur déroutant, dans la lignée de *La foire aux Immortels* et de *La femme piège*. C'est un album décalé, poétique, où les personnages et les amours se croisent et se déchirent. Il est élu meilleur livre de l'année, tous genres confondus, par le magazine de Bernard Pivot, *Lire*.

La Trilogie Nikopol, est éditée par Les Humanoïdes Associés en octobre 1995, en décembre 1997, en septembre 1999 et en novembre 2002. Elle est ensuite éditée par Casterman en septembre 2005. Il s'agit d'un album regroupant les trois volets de la trilogie : *La foire aux immortels*, *La Femme piège* et *Froid équateur*.

Enki Bilal commence alors *Le Sommeil du monstre*. C'est une nouvelle trilogie de politique-fiction qui mêle la mémoire du bombardement de Sarajevo et un totalitarisme qui a pris la forme d'une alliance entre intégrismes religieux.

Ne voulant pas se limiter à la bande dessinée, Bilal diversifie ses activités. Il dessine de nombreuses couvertures de livres : les couvertures et les illustrations de l'édition *Folio junior* de *La journée d'un journaliste américain en 2889*, Jules Verne et de H. G. Wells, également les couvertures des *Aventures de Boro, reporter photographe* de Dan Franck et Jean Vautrin. Il illustre la pochette de l'album *Rainy day* du groupe Gwendal.

A Paris, chez son galeriste attitré, Christian Desbois, Enki Bilal expose et publie *Bleu Sang* (1994), qui reprend les personnages de *La Trilogie Nikopol*. C'est un recueil de peintures. Il décrit le contact amoureux de Jill Bioskop, journaliste et d'Alcide Nikopol, révolutionnaire. Mais Horus n'est jamais très loin du couple pour superviser les événements.

En septembre 1996, parution de *Mémoires d'autres temps*, première édition publiée aux éditions Les Humanoïdes Associés sur un scénario d'Enki Bilal. Il s'agit d'une compilation d'histoires courtes, de 1971 à 1981 ; quelques planches de dessins en noir et blanc ; réédition augmentée de l'album *Le bol maudit* et de *Crux universalis*.

En France, Enki Bilal sort son deuxième long métrage, *Tykho Moon* (février 1997). Ce film est coécrit avec Dan Frank. On y retrouve Jean-Louis Trintignant accompagné de Julie Delpy, Joseph Leysen, Michel Picolli, Richard Bohringer et Marie Laforêt.

Il publie *Tykho Moon-Livre d'un film*, première édition publiée en 1996, aux éditions Christian Desbois [galerie] à Paris. C'est le scénario du deuxième film d'Enki Bilal, abondamment illustré.

En 1998 ; *Visioni di fine milleno* est l'album d'une exposition de l'auteur écrit en italien et en anglais.

Le 22 Septembre 1998, Enki Bilal publie le premier volume de sa nouvelle tétralogie *Le Sommeil du Monstre*, première édition publiée aux éditions Les Humanoïdes Associés sur un scénario de l'auteur.

L'action se déroule dans un futur relativement proche, durant le XXI^{e} siècle. Le héros, Nike Hatzfeld, possède une mémoire extraordinaire. Tout au long de la lecture de l'album, le lecteur remonte avec ce personnage dans sa mémoire jusqu'au jour de sa naissance. Mais cette mémoire exceptionnelle ne convient pas à tout le monde. Ainsi, une organisation sectaire occulte, l'Obscurantis Order, qui cherche à détruire la pensée, la science, la culture et la mémoire, décide d'attraper Nike Hatzfeld. Il va engager une lutte entre l'Obscurantis Order et le FBII [Federal Bureau of International Investigation].

Lors d'une interview dans *La revue*, entretien diffusé sur Arte, en septembre 2001, Enki Bilal formule une comparaison entre le livre de l'écrivain Will Self, *Ainsi vivent les morts,* écrit en 2001, et son propre album *Le Sommeil du Monstre* :

> Je suis en train de travailler sur la suite du *Sommeil du monstre*, et il est question d'art, comme art du mal suprême. Le mal suprême érigé en tant qu'art suprême, et c'est le personnage de la première partie [de la partie] de la trilogie qui s'appelle Warhole dans *Le sommeil du monstre*, qui revient sous une autre forme, avec cette obsession de faire des happenings, des créations artistiques à l'échelle internationale, qui seraient le mal suprême. Il joue énormément aussi sur la mort et sur la concentration de cadavres, en créant de véritables nuages, mais des nuages monstrueux au-dessus des villes et qui sont le condensé des guerres et des cadavres. Mais c'est quelque chose qu'il réussit à produire physiquement. Donc ça rejoint un peu cette idée de Will Self, mais je ne me poserais pas la question de mon personnage comme appartenant au diable. Mais étant plutôt un artiste parce qu'à un

> moment donné, un personnage lui dit 'Mais vous êtes fou !' Quand on lui dit 'Vous êtes fou !', il dit : 'Non, je suis l'artiste !' Donc voilà, le mal suprême, la folie suprême, ça peut être aussi un art. [8]

Enki Bilal publie ensuite l'album *Un siècle d'amour*, aux éditions Fayard (septembre 1999), signé Enki Bilal et Dan Franck. La même année, dernière parution de *L'état des stocks*, première édition publiée en 1986 avec Grange Tardi et Pichard, aux éditions Futuropolis, réédité aux éditions Les Humanoïdes Associés. C'est un recueil d'inédits et de non publiés de l'œuvre de l'auteur.

Du 4 mai au 4 juin 2000, il expose *Magma* au Museo Diego Aragona Pignatelli de Naples.

Le catalogue de l'exposition comprend soixante-dix huit pages sous couverture aluminium et une quarantaine d'illustrations couleurs et noir et blanc. Ce catalogue comprend également un dessin original signé et numéroté par Enki Bilal. Un CD-Rom [Mac et PC] qui explique le travail du dessinateur, vient compléter ce catalogue créé en mai 2000. Les introductions sont du Professeur Nicola Spinosa et de Claudio Curcio. Les textes d'Antonio Faeti sont en Italien et en Anglais. C'est un tirage limité à cent quatre vingt dix neuf exemplaires, numérotés et signés par l'artiste, édité par Hazard Edizioni et imprimé à Milan.

Décembre 2000, exposition intitulée *Le Sarcophage* : Enki Bilal et Pierre Christin transforment en musée de l'avenir le site de Tchernobyl. Cette exposition fait l'objet d'un album sorti en 2001 dans la Bibliothèque historique, Paris, suivi de l'édition des *Correspondances* de Pierre Christin publiées aux éditions Dargaud.

L'artiste expose *Enkibilalandeuxmilleun* à Paris. Cette exposition accueille 50.000 visiteurs. Par la suite, elle est présentée à Sarajevo, puis à Belgrade et à Liège. Le catalogue de l'exposition est publié en première édition en 2001, aux éditions Christian Desbois, texte de Yann Moulier Boutang. Il est présenté à la Bibliothèque historique de la ville de Paris en janvier.

En 2002, Enki Bilal expose à Cherbourg *Enkibilalenescale*.

La même année paraît une nouvelle édition de l'album *Exterminateur 17*. Le scénario reste

[8] Disponible sur http://bilal.enki.free.fr/afficher_interview.php3?fichier_de_l_interview=interview9, *op. cit.*

le même, ainsi que les vignettes, mais les images sont retouchées et colorisées. Cette nouvelle version est d'une beauté impressionnante : la couleur est superbe, bien qu'un peu trop aseptisée par endroits, du fait de l'uniformisation des techniques de l'infographie.

En janvier 2003, Enki Bilal sort une intégrale sous le titre générique de *Légendes d'Aujourd'hui*, aux éditions Les Humanoïdes Associés. Cette intégrale présente trois titres de son œuvre publiée initialement dans les années 1970, à savoir *La croisière des oubliés*, *Le Vaisseau de pierre* et *La Ville qui n'existait pas*.

En mai et juin 2003, il expose en Espagne *Enkibilalbarcelona* 2003. L'aventure continue dans la capitale catalane.

Le 3 juin 2003, il sort son album *32 décembre,* première édition publiée aux éditions Les Humanoïdes associés, c'est le deuxième volume de sa nouvelle tétralogie commencé avec *Le Sommeil du Monstre*. Parallèlement, Enki Bilal travaille sur la postproduction de son troisième long métrage dont la sortie française est prévue pour le début de l'année 2004.

Le 21 mars 2004, sortie du troisième film long métrage d'Enki Bilal, *Immortal* [*ad vitam*].

C'est une adaptation de *La Trilogie Nikopol*, qui mélange la technique 3D et les acteurs réels, avec les principaux acteurs : Linda Hardy, Charlotte Rampling, Yann Collette, Thomas Kretschmann, Frédéric Pierrot, la voix de Jean-Louis Trintignant est prêtée à Yann Colette pour le protagoniste en 3D, l'inspecteur de police, nommé : Frœbe.

Le 16 septembre 2005 les éditions Casterman publient *La Trilogie Nikopol.*

Après les éditions Dargaud et Les Humanoïdes Associés où il a réédité tous ses albums, Enki Bilal a signé aux éditions Casterman le 21 août 2005. L'éditeur Casterman confirme avec éclat un développement éditorial axé sur la valorisation des auteurs, en accueillant au sein de son catalogue l'un des plus célèbres d'entre eux : Enki Bilal.

Lors d'une interview au magazine promotionnel de l'éditeur, *Castermag*, Enki Bilal apporte des précisions sur son changement d'éditeur :

> Le transfert de l'ensemble de mon travail chez Casterman n'a pas vraiment été prémédité. Ce qui l'avait été initialement, c'était le fait de publier chez Casterman, après avoir 'bouclé' la trilogie qui m'occupe actuellement, un *one shot* qui aurait marqué, symboliquement, une

> rupture dans mon travail. Il y a un moment que je sens ce besoin de rupture croître et mûrir en moi. Le concrétiser chez un nouvel éditeur me paraissait idéal. Le choix de Casterman, dans ce contexte, allait presque de soi ; je savais que ma liberté d'auteur y serait parfaitement respectée, et j'aimais bien l'idée d'y retrouver Tardi. [9]

Enki Bilal, lors de son arrivée en France, savait déjà qu'il ne ferait pas un métier où il ne serait pas libre. Aujourd'hui, il garde la fraîcheur d'un artiste indépendant qui expérimente dans ses recherches graphiques, les déclinant sous diverses formes : du dessin à la peinture à l'exposition, du cinéma aux arts vivants. Enki Bilal défend son indépendance et ses engagements. Il précise concernant sa démarche de changement de maison d'édition :

> J'étais jusqu'alors édité par Les Humanoïdes Associés, où je me sentais bien traité, avec des rapports humains excellents. Mais cet éditeur a récemment changé de mains et à la suite de son rachat, pour des raisons liées à l'actionnariat de l'entreprise [rachat des Humanoïdes Associés par le producteur français de cinéma Pierre Spengler en 2004], on m'a finalement encouragé à quitter les Humanos. J'y ai vu l'opportunité de concrétiser, de façon inattendue, mais encore plus radicale que ce que j'avais d'abord imaginé, l'envie de rupture dont je parlais. J'ai donc poussé jusqu'au bout la logique d'entrée chez un nouvel éditeur et, après avoir consulté Pierre Christin et obtenu son accord pour les titres que nous avons réalisés ensemble, j'ai finalement accepté de confier l'ensemble de mes albums à Casterman. [10]

Concernant l'évolution de ses parutions dans sa nouvelle maison d'édition et notamment celle de *La Trilogie Nikopol*, l'auteur répond à l'interview de *Castermag* :

> - Concrètement, comment le programme de vos parutions à venir va-t-il s'organiser ? Casterman s'apprête à publier une nouvelle édition de *La Trilogie Nikopol,* à la fois en trois volumes séparés et sous la forme d'une intégrale.
>
> - C'est la première étape. La présentation des ouvrages reste pratiquement inchangée, sauf pour ce qui concerne l'intégrale que je considère comme l'édition ultime et définitive de la trilogie. Pour la circonstance, j'ai voulu y ajouter quelques éléments issus de mon album *Bleu Sang*, qui réunissait peintures, dessins et textes courts et constituait en quelque sorte le chaînon manquant entre *La Femme piège* et *Froid Equateur*. En l'occurrence, j'ai choisi ici d'utiliser quelques dessins sur calque qui viennent ponctuer l'intégrale de façon très légère comme un liant entre les différentes histoires de la trilogie. [11]

Exposition au Creusot

Du 21 janvier au 4 mars 2006, Enki Bilal expose à *L'Arc Scène Nationale* du Creusot.

---

[9] Disponible sur http://bd.casterman.com/zine/articles/5/30/?id=1185, ‹ consulté le 23 juin 2004 ›.

[10] Disponible sur http://bd.casterman.com/zine/articles/5/30/?id=1185, *op. cit.*

[11] *Ibid.*

L'exposition est intitulée *Le Temps-machine* : *Le Creusot 2 min d'arrêt*. Deux cents œuvres sont exposées : des dessins, des lithographies, des affiches, des pochoirs.

En parallèle à cet événement, une projection des films de l'auteur est organisée. Le 21 janvier 2006, une rencontre autour du thème de la transmission se déroule dans cet espace avec Enki Bilal, Vladimir Velickovic et Ernest Pignon Ernest. L'album *La Ville qui n'existait pas* (1977) est mis en musique par Jean-Paul Autin, Christian Millanvois et Alain Rellay. Nous avons assisté à la rencontre et au vernissage de l'exposition d'Enki Bilal au Creusot. Nous avons également gardé une trace vidéo de l'intervention et quelques photographies.

La jauge de la salle de conférence était pleine. Beaucoup d'étudiants étaient présents mais aussi un public tous âges confondus. Lors de son intervention pendant la rencontre, Enki Bilal, entouré de Vladimir Velickovic et d'Ernest Pignon Ernest affirme qu'à travers sa création, il veut montrer un miroir du monde et son propre désarroi. Il soutient qu'il a compris dans cette quête, que ce qui compte pour lui, c'est que le lecteur se pose des questions. Enki Bilal affirme que sa démarche n'est pas militante, qu'il veut conserver sa liberté. Il explique que c'est un rapport au monde, une prise directe sur le monde, sur la souffrance des corps. Ce sont d'ailleurs ces éléments communs qui lient les trois artistes présents, dans leur démarche. C'est pour cette raison qu'a eu lieu cette rencontre. C'est bien entendu aussi l'origine Belgradoise de Vladimir Velickovic.

Enki Bilal explique que l'exposition a tendance à se déconnecter de l'objet originel pour lequel ont été fabriquées ces images [il ne s'agit plus d'un livre]. L'exposition est privée de textes. Elle produit un éclatement, une déconstruction de l'image. Tout ce qu'il réalise est en vue d'une édition de peintures et de dessins. La démarche d'Enki Bilal est de passer par l'objet livre. Cette recherche est une satisfaction personnelle pour l'auteur. Il recherche une harmonie, un accord avec lui-même et avec ce qu'il a envie de dire. Il transmet des thèmes du monde, des corps. C'est une manière de soigner les corps des blessures occasionnées par la guerre dans son pays d'origine. Il veut aussi que son œuvre devienne la propriété de ceux qui la reçoivent.

L'important dans cette exposition, pour Enki Bilal, c'est la rencontre avec le public. Dans le cas de figure du Creusot, elle est décentralisée. Il trouve très émouvant d'exposer en Inde puis au Creusot. Ce qui est important, c'est qu'il donne à voir, peu importe la culture du pays.

L'exposition est constituée de vignettes extraites de ses albums. Il ne retrouve plus lors de

l'exposition la cohérence des livres. Dans ce hors cadre qu'est l'exposition, il a l'impression de découvrir son propre travail. Il ne se considère pas comme un peintre puisqu'il est dans la narration. En pensant à son dernier film, *Immortal*, Enki Bilal affirme : « Les arts virtuels sont des outils capricieux car ils évoluent vite et ils sont très coûteux. » Ces outils prétendent à une meilleure reproduction du réel, qui pour lui n'est pas de l'art. Vladimir Velickovic, Ernest Pignon et Enki Bilal affirment au public d'après leur vécu avec les images numériques, que l'art passe par la main de l'homme, de la femme. Enki Bilal intervient lui aussi sur ce sujet. Parlant de son film *Immortal*, il affirme qu'on lui a promis des choses qui n'ont pas été réalisées à cause d'un problème financier, ce qu'il trouve regrettable. Les personnages de synthèse le déçoivent mais il trouve que cela se prête plus à la diégèse, au trafic de personnages synthétiques, au marché d'organes interchangeables. Il dit que si le public avait vu Michael Jackson, il aurait bien compris ce que sont les images de synthèse.

En effet, on peut se référer au vidéo-clip de Michael Jackson, *Black or White* (1991), de John Landis. Vers la fin du clip, une série de morphing des visages d'hommes et de femmes est utilisée. On passe d'un portait cadré comme une photographie d'identité à un autre. On assiste à une mixité des protagonistes d'origines différentes par le changement de leur couleur de peau et de cheveux, due à l'utilisation de cette technique. La séquence évoque la représentation de la population et de la culture américaines.

Pour revenir à la rencontre du 21 janvier, l'intervention des trois artistes [durant 1h 30] se termine par un débat avec le public. Après les applaudissements, le public afflue autour d'Enki Bilal pour faire dédicacer ses bandes dessinées. Nous arrivons à nous faufiler jusqu'à lui. Nous avions à tout hasard pris une de nos bandes dessinées pour nous glisser à la dédicace avec les autres pour un premier contact. Ensuite, des journalistes l'ont interviewé pendant environ un quart d'heure chacun. Nous avons réussi en cinq minutes à avoir les coordonnées de la maison de production de son dernier film *Immortal*.

Son galeriste Christian Desbois est là pour vendre les albums d'Enki Bilal. Il vend également des tirages limités et numérotés sous formes de poster. Nous n'avons pas résisté à l'achat de l'un d'eux que nous avons fait dédicacer par l'auteur, ce qui a permis à Enki Bilal de nous présenter à son galeriste. Enki Bilal étant très occupé pour terminer son dernier album, nous a dit ne pas pouvoir nous accorder d'entretien par la suite. Il nous a donné une carte de son

galeriste qui nous servira d'intermédiaire pour poser des questions sur ses œuvres.

L'exposition ouvre ses portes le soir après cet après-midi bien rempli, durant lequel nous avons filmé ce débat, il nous reste assez de batterie pour prendre quelques photographies des œuvres et profiter de la visite de l'exposition.

Cette exposition est une agréable surprise, pour un amateur de BD, de voir les dessins et peintures originales d'Enki Bilal. Il y a environ 150 à 200 personnes à l'exposition, ce jour là. Difficile de rester longtemps à les apprécier. Pourtant, on peut observer différentes échelles de grandeurs des œuvres présentées sur différents supports. Le traitement est magnifique. On peut observer les traits de pinceaux qui laissent transparaître d'autres couches de peintures, de crayons, genre pierre noire, le mélange de pastels gras. Ce ne sont pas des planches traditionnelles de bandes dessinées, comme elles se nomment, mais des représentations graphiques sans textes. La plus grande représentation devait être une toile d'un mètre sur un mètre. Les caisses de transport en bois étaient présentes. On peut y voir les différentes destinations où elles ont voyagé, Calcutta, Bombay... Les formats de représentation diffèrent les uns des autres, ils sont comme des objets hétéroclites par rapport à ses bandes dessinées. Beaucoup de dessins de l'album le *Sommeil du monstre* sont présents dans cette exposition.

Le 10 avril 2006, les éditions Casterman sortent *Nouvel état des stocks*, dans la collection Univers d'auteurs. Plusieurs éditions sont réalisées au fil du temps, chaque nouvelle édition s'enrichissant de nouvelles images réalisées entre temps par le dessinateur. Cette édition répond à la même logique, en intégrant un cahier spécial supplémentaire qu'Enki Bilal a peuplé d'images et d'illustrations jusqu'alors jamais réunies en album, issues notamment de son travail de cinéaste.

En mai 2006, Enki Bilal crée l'illustration du timbre poste de *France Europa*, sur le thème de l'intégration.

A une question de *Castermag* concernant ses projets, l'auteur répond :

> Ensuite devait venir, vers juin 2006, *Rendez-vous à Paris*, dernier volet de la trilogie commencée avec *Le sommeil du monstre* et poursuivie avec *32 décembre*. L'album *Rendez-vous à Paris,* déjà réalisé à moitié, fera une centaine de pages et proposera un contrepoint, sans doute un peu plus humain, à la noirceur préalable de mon propos. Et puis, encore plus tard, il y aura le fameux '*One shot*' qui est un peu le point d'origine de tout cela. Le sujet n'en est

> pas encore tout à fait arrêté, mais cela mûrit bien, j'y suis presque… Par ailleurs, enfin, d'autres nouvelles éditions de mes différents albums suivront ultérieurement, au fil de l'épuisement des stocks existants. [12]

Rendez-vous à Paris, est sorti le 3 mai 2006, aux éditions Casterman, Collection *Univers d'Auteurs*. Les dessins et le scénario sont d'Enki Bilal. C'est le troisième volet de la tétralogie entamé avec *Le sommeil du monstre*. Enki Bilal a réduit le nombre de dialogues, même si l'auteur affirme aujourd'hui prendre d'avantage de plaisir dans l'écriture du scénario que dans le dessin. Pourtant, les dialogues sont diminués, les dessins prennent plus d'importance dans la mise en page, la taille des bulles reste correcte pour ne pas léser la forme graphique. On retrouve beaucoup d'éléments des précédents ouvrages dans cet album, notamment des éléments issus de l'album *Hors jeu*, en ce qui concerne le football. Pour l'album *Immortel*, on retrouve le requin marteau rouge [le Dayak]. Celui-ci figure sur la couverture de *La Trilogie Nikopol* car le dialogue entre Nike et Warhole rappelle celui avec Horus. Techniquement, Enki Bilal déborde les cases de pastels, de gouache, et de dessins « *salis* » comme ils les appellent lui-même ; à grands coups de pinceaux.

Dans *Rendez-vous à Paris*, les dix témoins de la *révélation* du site de l'Aigle se sont tous mystérieusement volatilisés, non sans mentionner un étrange rendez-vous, le 32 décembre... Optus Warhole n'est plus. Dans ce contexte trouble, où tous les repères semblent s'estomper, Leyla Mirkovic erre au cœur de l'hiver de Belgrade, hantée par le souvenir de Nike Hatzfeld. Pendant ce temps, dans la région des Balkans, Amir et Sacha se sont mariés.

Le titre *Rendez-vous à Paris* indique donc la quête de Nike Hatzfeld, sa promesse de reconstituer le trio d'orphelins de Sarajevo en 1993. Cette quête est sur le point de se réaliser...

Finalement, ce troisième volet n'est pas la conclusion de la trilogie. C'est effectivement une tétralogie qui s'annonce. Enki Bilal, suite à l'exposition *Le Creusot 2 min d'arrêt*, déclare lors d'une interview au sujet de sa tétralogie :

> Le troisième volume du *Sommeil du monstre* paraîtra en mai ou juin prochain. Cela devait être le dernier. J'arrive à la fin d'un cycle. Mais la rupture - graphique - dont j'ai envie, sera retardée par le dernier volume du *Sommeil du monstre,* qui ne sera pas cette fois une trilogie,

[12] Disponible sur http://bd.casterman.com/zine/articles/5/30/?id=1185, *op. cit.*

> puisque j'ai décidé qu'il y aurait un quatrième volume. C'est d'ailleurs Calcutta, où l'exposition transite avant *Le Creusot*, qui m'en a tout récemment inspiré la fin… [13]

Il rajoute, toujours au sujet du *Sommeil du monstre*, qu'il a décidé d'adapter cette bande dessinée au cinéma ou au théâtre. Concernant son désir d'adapter *Le Sommeil du monstre* au théâtre, Enki Bilal explique :

> La BD n'a pas plus de lien avec le cinéma qu'avec le théâtre. Nike, le narrateur du *Sommeil du monstre* serait incarné par un comédien sur la scène. Sur l'écran, les dessins de l'album, sans les textes : 'Un spectacle léger et simple'. [14]

La Tétralogie du Sommeil du Monstre est un récit à trois voix. Celles de Nike Hatzfeld, Leyla Mirkovic et Amir, orphelins de Sarajevo dispersés dans le monde. Il s'agit avant tout d'une recherche sur la mémoire. Cette mémoire individuelle et collective où se mêlent des images de l'éclatement de la Yougoslavie, et des images récurrentes qui conjuguent le passé, le présent et le futur. Mémoire prospective également, potentielle, élargie des territoires des Balkans au reste du monde.

Tous les albums de l'auteur édités à ce jour, sauf un, sont réédités par Casterman, soit vingt-deux titres.

À ce propos, *Castermag* interroge Enki Bilal : « Cela concerne-t-il tous vos albums sans exception ? »

> Tous les albums de bande dessinée, sauf un : *Exterminateur 17*, que Jean-Pierre Dionnet, son scénariste, a souhaité laisser aux Humanoides Associés. Quelques-uns de mes ouvrages hors bandes dessinées par exemple, ce que j'ai publié chez Autrement, ou chez Christian Desbois demeurent également à l'écart de ce transfert, mais cela reste très marginal. [15]

1.1.1 Un personnage atypique

Au terme de son parcours, nous avons découvert en Enki Bilal, un artiste pluridisciplinaire, même s'il est classé avant tout comme auteur de bandes dessinées. En effet son

---

[13] Disponible sur http://www.mouvement.net/ref/ref.html, ‹ consulté le 10 mai 2006 ›. [article d'Anne-Sophie VERGNE Publié le 16-01-2006, Exposition Enki Bilal, du 21 janvier au 4 mars à L'Arc, Scène nationale du Creusot.]

[14] *Ibid.*

[15] Disponible sur http://bd.casterman.com/zine/articles/5/30/?id=1185, *op. cit.*

œuvre touche, outre la bande dessinée, l'illustration, les objets, les arts vivants et le cinéma. Il est, par sa production, un auteur typiquement hybride. Il l'est aussi par ses origines balkaniques et sa double culture.

Avec son long métrage, *Immortal* [*ad vitam*] (2004), Enki Bilal est amené à découvrir la 3D. Il se confronte à un univers inconnu de lui au départ. Il constate que finalement les arts numériques sont très coûteux pour un résultat pas toujours convaincant, malgré sa prétention à une meilleure reproduction du réel. Il prône toujours la prééminence de l'humain sur la machine.

Enki Bilal reste très créatif, se pose des questions face au monde dans lequel il vit. Il se remet sans cesse en question dans sa démarche face à l'humanité.

Tous ces éléments nous ont permis de mieux comprendre les actes de création qui ont conduit l'auteur vers un film hybride comme *Immortal*, comme il le définit lui-même.

1.2 Etude Comparative d'*Immortal* et de la BD *La Trilogie Nikopol*

Sophie Bernard, coordinatrice de production du film *Immortal* explique comment l'adaptation proche de la BD se concrétise pour être adaptée au cinéma d'une manière libre : « Tout est passé par le dessin, on ne pouvait pas lancer ce film sans passer par le crayon et la gomme et c'est Enki qui a absolument tout dessiné [16] ».

En effet on voit que l'équipe de designers, avant de commencer le film, passe d'abord par un story-board dessiné par la main de l'auteur. Cela rappelle les frères Andy et Larry Wachowski qui, pour présenter leur projet de film à la Warner Bros, l'ont réalisé sous forme de bandes dessinées, plus exactement sous forme de story-board dessiné en 2D, ce que nous verrons dans la partie qui leur est consacrée.

[16] DVD Bonus, *Immortal,* Enki Bilal, Making off, TF1 vidéo, 2004.

A propos de ce story-board en 2D, Enki Bilal déclare : « La 1ère couche a été le story-board 2D. J'ai du faire 1500 dessins pour faire une première masse narrative qui figure le film 2D. Le cinéma c'est facile, cela va à une vitesse, c'est un plan en 12 secondes [17] ».

Le film est donc le résultat de toutes ces planches dessinées auparavant. Initialement, la technologie reste au service du dessin. Lors d'une réunion avec les designers d'Enki Bilal, ceux-ci expliquent comment ils sont passés du story-board [dessin 2D] au montage cinéma :

> On passait des réunions entières où il [Enki Bilal] dessinait. Après, les personnes qui travaillaient sur des machines exécutaient ses dessins à l'intérieur des machines ; tiraient comme une photocopie, un document papier, et Enki retravaillait dessus et redessinait, remodifiait ce qu'il y avait à modifier et cela s'est fait plus tard. Tous, le story-board, ses dessins et les leurs, sont destinés à figurer dans un montage qui se regardera dans un écran à déroulement cinématographique. [18]

Ce montage constitue la préfiguration libre de l'adaptation au cinéma de la bande dessinée *La Trilogie Nikopol*, sous la forme d'un film 3D qui devait être présenté à Charles Gassot, producteur à Duran Duboi.

Après la lecture des trois albums qui constituent *La Trilogie Nikopol* [*La foire aux immortels*, *La femme piège*, aux éditions Dargaud, 1986, et *Froid équateur*, aux Humanoïdes associés, 1992] et après la vision du film *Immortal*, nous pouvons observer les différences existant entre les deux média et leurs points communs. L'objet de cette première partie est de mettre les unes et les autres en évidence.

Le réalisateur fait remarquer à son public qu'il ne peut s'abstraire du texte employé dans ses recherches dessinées et écrites, recherches émergeant de son atelier où il stocke tous ses secrets. Un peu comme les albums qu'il a sorti sous le nom de *L'état des stocks* 01/06/2005, et *Nouvel état des stocks* 10/04/2006.

Enki Bilal commente le début de son film concernant la ville de New York en 2095. Nous retiendrons surtout les explications relatives aux apparitions du texte :

---

[17] *Ibid.*

[18] *Ibid.*

> Ouverture sur une ville tentaculaire, énorme. On reconnait Manhattan, un peu customisé, un peu modifié, c'est le futur lointain. La pyramide donne des éléments clés, il faut l'écouter pour l'histoire. Sans doute que le fait que je vienne du domaine du livre m'a amené comme cela à utiliser avec un certain plaisir le texte, l'écriture dans ce film. On verra un peu plus loin les messages de Nikopol, les messages de politique subversifs. J'aime bien que le spectateur ait à lire sur l'écran de cinéma. Pas seulement les sous-titres mais également des éléments informatifs qui nourrissent la vision d'un film. [19]

On observe avant tout des différences de lieux géographiques : dans le film, il s'agit de la ville de New York, il y a la présence de vaisseaux, alors que dans la bande dessinée l'action se passe à Paris.

Le texte en exergue qui apparaît dès la première séquence de ce long métrage fait penser immédiatement, pour le cinéma, à *eXistenZ*, de David Cronenberg, pour la littérature à *Neuromancer* de William Gibson (1984) : « Humains, mutants de New York ou d'ailleurs, dites non à la chair synthétique et aux neurones virtuelles. Dites non à Eugenics [20] ».

Ces allusions aux chairs synthétiques et aux mutants, font référence aux premières séquences du film de David Cronenberg, *eXistenZ*, notamment lors des ventes de « biopod » au début du film et également dans la séquence de la « Trout Farm » où sont réalisées des expériences pour concevoir des animaux mutants. Ces allusions se constatent par les transformations de la chair en « biopod » qui devient un modem organique.

Dans l'œuvre de William Gibson, *Neuromancer*, on retrouve un univers parallèle à celui du film *Immortal,* d'Enki Bilal. En effet, l'allusion à Chiba est présente dans le film du réalisateur concernant les cliniques de trafic d'organes et de chairs synthétiques.

Enki Bilal se sent impliqué dans ces références au corps et à la guerre qui sont présentes en toile de fond dans ses recherches. Il insiste notamment sur le trafic d'organes pendant la guerre en ex-Yougoslavie.

Quant aux rapports, dans son œuvre, entre le cinéma et la bande dessinée, voici comment en parle le réalisateur d'*Immortal* :

---

[19] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, TF1 vidéo, 2004.

[20] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

> [Le film] « n'est pas du tout une adaptation des albums partant de deux, trois personnages, de deux, trois situations. C'est imaginer autre chose. C'est un peu comme si on avait raconté une histoire d'une femme aux cheveux bleus qui avait une relation avec un dieu Horus et Nikopol qui est arrivé sur terre. Au bout de plusieurs rotations de langage, le bouche à oreille, on arrive à une histoire qui est tout à fait autre et c'est cette idée qui me plaisait. [21]

Cette façon d'adapter est le fruit d'un imaginaire qui garde tout de même une certaine nostalgie des personnages issus de sa BD, notamment celle de la figure mythique de l'œuvre d'Enki Bilal, le personnage de la fille aux larmes bleues, Jill Bioskop. Celle-ci apparaît au début du film, alors qu'elle n'est présente qu'à partir du deuxième volume dans la bande dessinée de *La Trilogie Nikopol.*

Le réalisateur conserve son côté humaniste malgré l'importance de la 3D. Il se permet une connivence réciproque avec ses acteurs, qui manifestent le même intérêt que lui, c'est-à-dire une démarche vers l'humain, une certaine part de réel dans un monde factice. Il explique, à propos de la scène dans la salle de bain :

> C'est une scène où on a beaucoup travaillé. On a répété pas mal dans cette salle de bain et ce Human Woman qui apparaît comme ça à l'envers progressivement a été suggéré par Lynda parce que cette écriture à l'envers semble assez pratique. J'aime bien quand les acteurs proposent des choses, quant il y a une vraie connivence, et Nikopol aussi bien que Jill. En tout cas les acteurs ont été très, très positifs dans leur démarche pour la façon d'appréhender leur rôle. [22]

Dans la trilogie dessinée, le dictateur Jean-Ferdinand Chou Blanc est plutôt occupé par la période des élections que par le trafic de la chair et des organes. C'est un fasciste. Dans le film Horus est condamné à mort, il dispose de sept jours pour revoir la terre des hommes, tandis que dans la bande dessinée, Horus veut se débarrasser de la dictature, avec l'aide de Nikopol. Dans l'album, il s'agit d'une pénurie de carburant à cause de la dictature de Jean-Ferdinand Chou Blanc.

Concernant l'adaptation de ce personnage Jean-Ferdinand Chou Blanc, de la BD au cinéma Enki Bilal, précise : « Le petit maquillage là-aussi [le sénateur Allgood] fait aussi référence à Jean-Ferdinand Choux Blanc de la bande dessinée, qui date du début des années 80 [23] ».

---

[21] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, TF1 vidéo, 2004.

[22] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

[23] *Ibid.*

Dans le film, il est question de nano implant et de peau synthétique. *Immortal* parle de l'élection de New York en 2095, du sénateur Allgood, pour servir l'intérêt d'Eugenics [Société de fabrication d'organes synthétiques]. L'important, dans le film, est la question du corps et des trafics qui l'entourent, du fait des manipulations politiques. Cela fait référence directement au pays d'origine de l'auteur, concernant la guerre en ex-Yougoslavie. La Pyramide est d'origine extra-terrestre. Il est question d'une dictature médicale dans la ville de New York, organisée par le sénateur Allgood dans le film, allias Jean-Ferdinand Chou Blanc dans la bande dessinée. Dans le film, il est question de rafle, de prélèvement d'organes, une autre forme de fascisme, par rapport à celui de la bande dessinée, mais un fascisme manifesté dans le film par ce monstrueux trafic d'organes et cette dictature.

Au début d'*Immortal*, à la sortie de la pyramide, Horus crée une collision entre deux machines volantes qui sont à sa poursuite, elles explosent. Enki Bilal fait remarquer que ce sera les deux seules explosions dans son film, à la différence des autres films de fiction en image de synthèse où le thème de l'explosion devient un motif récurrent.

Le vaisseau *Globus I* représente l'armée de congélateurs créée par des savants fous. Il fait allusion au pénitencier volant de la BD. L'image du film se rapproche effectivement de la bande dessinée, notamment dans sa représentation graphique, sa composition et ses éléments figuratifs mais aussi par ses couleurs aux tons chauds, en opposition aux univers glacials [bleus, blancs].

Enki Bilal commente la représentation du vaisseau *Globus I* dans le film par rapport à celle de la BD :

> Globus : et là, nous sommes, nous entrons dans une scène entièrement en image de synthèse que je trouve impressionnante en tout cas. Et qui petit à petit, nous dévoile un endroit étrange, en suspension, là encore au-dessus de Manhattan. Beaucoup plus haut que la pyramide cette fois-ci et qui est un pénitencier géostationnaire. Et donc, nous sommes face à une forme de raccordement d'une scène importante de la BD à une scène du film. Le sens est le même mais la façon de la traiter est très différente. Ces containers, pour ceux qui ont lu la BD, rappellent évidemment un certain container qui s'échoue, un jour, dans une rue de Paris tombant lui-même et contenant un prisonnier politique. Ces personnages sont en images de synthèse ça peut se sentir. Ça ne me gêne pas dans une scène comme ça. On peut parfaitement imaginer que les miliciens, les policiers, les pervers ou autres personnages chargés de maintenir l'ordre soient des personnages synthétiques. C'est plausible là ! Le futur nous le dira aussi vraisemblablement. [24]

[24] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

La différence majeure entre la BD et le film d'Enki Bilal s'observe surtout dans ses personnages en 3D [personnages synthétiques comme le précise l'auteur]. Ainsi parfois la tête est conçue en 3D. Les protagonistes principaux sont des acteurs réels, les mafieux et les policiers ont des corps en 3D. Ces matériaux marquent une rupture brutale entre la représentation en 2D de sa BD et la forme filmique. La représentation de l'espace, cette fois-ci, est toute en image de synthèse, y compris les protagonistes dont la chair est synthétique. L'image issue de l'allusion à la BD est complètement de synthèse.

Cette rupture avec la BD par le mode de représentation synthétique est flagrant dans la séquence du film où les dieux jouent également au *Monopoly*, scène fidèle et proche d'une des cases de la BD, mais réalisée totalement en 3D.

Au sujet de l'adaptation à la 3D Enki Bilal ajoute : « Ici, aussi un clin d'œil à la BD : les dieux qui attendent, qui visiblement ont quand même conscience du temps [25] ».

Les modifications de l'apparence corporelle dans le film sont très présentes. On constate par exemple que Jill n'a pas les cheveux longs comme dans la BD. Nous aborderons ce sujet des modifications dans une partie ultérieure. Dans le film, Jill retrouve John alors qu'elle est sauvée par une femme médecin qui veut l'utiliser comme cobaye, tandis que dans la BD, elle rencontre John dans un hôtel à Londres. Rien à voir avec le film au sujet de cette rencontre entre John et Jill. Cette rencontre reste toutefois mystérieuse dans le film. John n'est qu'un passeur entre rêve et réalité, un amour éphémère, un père protecteur pour Jill.

La séquence où l'on voit une patrouille de policiers est entièrement conçue en 3D. Ils retrouvent le corps de Nikopol qui chute du pont et vole vers la station de métro.

A la différence du vol de l'oiseau, le passage situé dans la séquence de la station de métro avec Horus et Nikopol est similaire à celui de la trilogie dessinée.

Le réalisateur affirme au sujet de la scène de greffe de la jambe de Nikopol par Horus :

[25] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

> Nous sommes dans la scène cette fois-ci qui est directement issue de la bande dessinée. La première rencontre est importante mais le premier contact est important. Et là, c'est toute la paranoïa d'Horus qui va apparaître. Surtout ne pas le confondre avec Anubis. Nous avons là les prémisses de la schizophrénie, de la folie très humaine d'Horus dont le but est de survivre, plus qu'un humain d'ailleurs. C'est-là qu'on a vraiment la preuve que les dieux sont la création des humains. [26]

On constate que dans le film, la séquence de la station de métro est semblable par la forme et le dialogue à celle de la BD.

Dans le film, Nikopol est libéré accidentellement un an avant l'expiration de sa condamnation, mais il a perdu une jambe comme dans la BD. Enki Bilal dans cette citation, nous révèle un peu du caractère de ce personnage mystérieux à tête de faucon [Horus]. L'auteur fait ressortir une fois de plus la part humaine dans l'animalité de l'homme.

Dans *Immortal*, le sénateur Kill donne la jambe de Nikopol à manger à une créature rouge nommée le Dayak [requin marteau rouge], il n'en est pas de même dans la bande dessinée. Elle est jetée dans la foule comme un vulgaire objet.

Nikopol chute en fuyant, le faucon le sauve et l'emporte dans ses serres. Pest et Anubis jouent au Monopoly. On retrouve une créature mutante rouge, mélange de personnage en 3D et d'humain. Cette créature correspond aussi à la bande dessinée où apparaissent des personnages en expérimentation. Au sujet des petites créatures mutantes du film, l'auteur nous précise que ce sont les seuls amis de Jill Bioskop mais qu'elles ne sont pas inconnues, elles sont tirées de la BD. Il explique :

> Ces petits personnages qui font briller une arme à feu, très actifs, qui s'agitent. C'est Sandy qui est en train de nettoyer le révolver de Frœbe. Ce sont des petits personnages qui me viennent simplement de l'album *La femme piège*. Une image ou deux dans un pub de Londres, il y avait comme cela des petits personnages qui faisaient la vaisselle, qui faisaient un certain nombre de tâches ménagères. Voilà, de temps en temps la bande dessinée revient comme ça par touche. [27]

Jill voit John dans l'espace, il est dans un fauteuil. La séquence du film n'a aucun rapport avec la bande dessinée. Ce plan est très surréaliste mais il laisse transparaître une certaine poésie. Il décrit l'univers où luisent les étoiles en fond. En premier plan, on voit John sur son fauteuil

---

[26] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

[27] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

volant. Les pilules bleues évitent au passé de ressurgir, John est une sorte de dealer.

Enki Bilal cite ses références cinématographiques favorites par rapport à son film *Immortal* et en particulier par rapport au personnage de John. Il cite :

> *Brazil* (1985), de Terry Gilian, Elma Tuner, ici face à un personnage tout à fait sorti de *Brazil*. Où les complications de chirurgie esthétique avaient parfois d'autres ennuis. *2001, L'Odyssée de l'espace*, [*A Space Odyssey*] (1968), de Stanley Kubrick, John et Jill dans l'espace, longueur de scène d'espace, musique... [Cela fait référence à John assis dans son fauteuil quand il est dans l'espace.] *Stalker*, d'Andreï Tarkovski. Tarkovskaïa, passeur Tarkovskien, un cousin du *Stalker*. [28]

Cette référence au film d'Andreï Tarkovski est évidente. Dans *Immortal*, il y a une zone interdite à Central Park. Au sujet de cet espace, Enki Bilal apporte des précisions concernant l'adaptation de la BD au cinéma : « Et nous sommes auprès de ce Central Park qui a été évoqué tout à l'heure à plusieurs reprises. Central Park au micro climat excessif et ces petits pingouins. Clin d'œil à *Froid Equateur*, peut-être. »[29]

Cette zone interdite et le personnage de John passeur renvoient incontestablement à *Stalker* (1979), d'Andreï Tarkovski. Lors d'une interview Bilal confirme ce point de vue.

Dans le film, Nikopol se bat avec Horus. Il s'agit plutôt d'une relation conflictuelle, d'un pacte et d'une complicité obligée, alors que dans la bande dessinée leur relation tourne autour de l'engagement pour un même combat, la lutte contre le fascisme.

Enki Bilal nous fait part des différences entre le personnage de la BD et celui du cinéma, Nikopol [Thomas Ketshmann] :

> Ce que j'aimais bien dans mon travail avec Thomas Ketshmann, c'est qu'il a proposé [...] Qu'il a naturellement cette forme d'énergie physique en lui, dans son jeu, dans sa vie aussi. Il est comme cela et ceci m'a beaucoup plu par rapport à l'image que j'avais de Nikopol. De mon personnage de Nikopol qui était davantage un personnage intériorisé, un personnage un peu perdu, un peu aussi à l'image de l'acteur qui l'avait aussi inspiré... Bruno Gante. Là, lorsque, je me suis trouvé face à Thomas Ketshmann, j'ai trouvé important que le Nikopol du film soit différent du Nikopol de la BD. Il fallait que les ruptures soient réellement

[28] *Ibid.*

[29] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

> consommées. C'était ça l'une des volontés principales dans cette transposition déstructurée et pour Jill c'est la même chose. [30]

Enki Bilal : « Jill dans la salle de bain, elle est dans le bain bleu [31] ».

Dans le film, Jill prend un bain bleu, elle a des larmes bleues. Elle dit que le bleu de ses larmes est indélébile sur la peau humaine. Ce bain bleuté est similaire à celui de la BD ainsi que le décor de la salle de bain et le caractère indélébile des larmes de Jill Bioskop.

Concernant l'adaptation de la BD au cinéma, le réalisateur précise que la salle de bain est une réplique du décor de la BD :

> La salle de bain, je ne l'ai pas dit, mais c'est une réplique exacte de celle de *La femme piège* de la BD. Mais le personnage de Jill est très différent. Rien à voir avec la journaliste qui envoyait des papiers du futur dans le passé. Cette Jill là, est sans doute peut-être le rêve de lecture des albums. Un rêve qu'on aurait pu faire où tout était recomposé différemment et la solitude de John, mais est-ce une solitude ? [32]

Jill est dans un hôtel, elle prend des pilules bleues.

Enki Bilal : « La pilule bleue, elle aussi héritée de la trilogie dessinée. Pilule abrasive [33] ».

On voit la relation sexuelle de Jill avec Nikopol-Horus.

Ensuite Nikopol est dans la salle de bain, semblable, formellement, à celle de la BD, où se trouve Jill à la place de John. Jill a des pouvoirs avec ses mains qui ne lui sont attribués que dans le film ; ils ne sont pas présents dans la trilogie. L'emploi d'effets spéciaux facilite les pouvoirs surnaturels, voire magiques. De plus, lors du film, Jill devient mère nourricière ; elle est fécondée par un dieu incarné dans un être humain. Elle est choisie. Rien de similaire dans les albums de la trilogie où il n'est pas question de procréation.

Une créature [le Dayak] arrive par la baignoire. Cela rappelle la séquence dans *Shivers*

---

[30] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

[31] *Ibid.*

[32] *Ibid.*

[33] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

[*Frissons*] (1975), de David Cronenberg où un parasite meurtrier arrive par la baignoire. Ce monstre mutant est une créature aussi particulière que celle du film de David Cronenberg, à la différence que le cinéaste n'utilise pas d'images de synthèse pour ses effets.

Enki Bilal explique ce passage de la créature mutante rouge dans la salle de bain :

> Ce qui se trouve dans la baignoire, alors que le dialogue les absorbe tous les deux [les deux protagonistes], ce qui se trame dans la baignoire est extrêmement inquiétant. C'est un mélange techniquement, on va dire, de mixture réelle dont dix baignoires étaient remplies et ensuite retravaillé en postproduction. Les tentacules sont rajoutées évidemment. Un vrai travail de compositing avec des images d'origine très diverse. Un monstre se constitue. Le Dayak est-là. C'est une idée de Serge Lehmann. Je souhaitais absolument un squale, une espèce de requin pour ce monstre et c'est lui qui m'a fait remarquer, à juste titre semble-t-il, que dans l'histoire de science-fiction [...] [C'est certainement une référence à la pieuvre de Jules Vernes qui attaque *Le Nautillus*.] Alors que, peut-être, on se sera contredit mais jamais on n'a vu un monstre en forme de requin marteau. Serge me l'a affirmé. Et donc j'ai embrayé immédiatement sur l'idée de cette particularité au niveau de la gueule. [34]

John les sauve tous les deux de cette créature. Poursuite de voiture, explosion de voiture. La poursuite renvoie aux films d'action mais pas aux albums de la trilogie.

Au sujet de la séquence des poursuites de voiture dans les rues de Manhattan, Enki Bilal commente :

> [...] Je trouve que l'aspect bref, très compact, accéléré, surdécoupé, lui donne finalement une force et un rythme largement suffisant pour ce qu'elle a à dire et ce qu'elle a à montrer. Car il faut rester forcément sur ces trois, quatre personnages. Il ne faut pas oublier qu'il y a Horus dans Nikopol. Le dénouement, on sait très bien que cela ne sera pas dans une scène d'action. Dans la plupart des films récemment vus où les scènes d'actions et les scènes de poursuites sont trop longues on s'ennuie. On finit par s'ennuyer. J'aime quant on revient à l'essentiel. Et là, encore une fois, ce film était pour moi avant tout un film intimiste. Et, chaque fois que je me retrouvais de nouveau à pouvoir cadrer, serrer des visages, j'étais content, parce que le cinéma c'est avant tout les personnages, souvent les visages, les émotions. [35]

Le réalisateur témoigne avec ferveur de son attachement à l'humain, malgré ce monde de science-fiction où tout paraît inhumain. Cela devient surréaliste, aux frontières du réel et de l'imaginaire. John, Jill et Nikopol ont franchi la zone. La pilule rouge va faire de Jill une vraie femme, une humaine. John lui donne la pilule, puis disparaît dans la zone d'intrusion [la zone interdite].

---

[34] *Ibid.*

[35] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

Dans la BD, John ne disparaît pas dans une zone, il est assassiné. Dans la BD, Jill a eu une relation auparavant avec John, elle n'est pas témoin de sa disparition comme dans le film. Dans la trilogie, elle apprend sa mort par hasard en lisant un journal.

Horus tue le Dayak. Les dieux de la pyramide rappellent Horus qui a tué la créature. Le temps d'Horus est écoulé. Il est jugé par les dieux et la pyramide disparaît dans le ciel.

Dans le film, il n'est pas question de carburant pour faire fonctionner la pyramide comme dans l'album mais il question de mission procréative et de punition du dieu Horus. Jill et Nikopol sont arrêtés par l'inspecteur. Un an plus tard, l'intrusion disparaît. Jill est à Paris avec son enfant. Nikopol les rejoint. Un oiseau bleu se pose sur la main de Nikopol. Dans la BD la dictature se passe à Paris et aucun happy end ne figure, comme dans le film. Horus est en hibernation dans la pyramide, dans l'espace.

Dans l'ensemble, la diégèse du film n'est pas la même que celle de la BD. L'adaptation cinéma reste très libre. Pour ce faire, Enki Bilal associa ses recherches à celles de Serge Lehman, écrivain de science-fiction, de nouvelles, de chroniques, de romans, avec lequel il adapte sa trilogie au cinéma.

[Voir Annexe n° 1]

Par contre, l'aspect formel se retrouve dans l'harmonie des couleurs bleutées et rouges. L'univers glacial et déstructuré est présent dans le film comme dans les albums, ce qui en fait le charme. La singularité du film consiste dans la juxtaposition de protagonistes réels et de personnages de synthèse.

Quant au travail sur la 3D, il fut confié, on l'a vu, à une équipe d'environ quatre cents infographistes aux Studios Duran Duboi à Paris, ce qui constitue la différence majeure entre les deux œuvres. Ce genre de film fait appel en effet à une lourde équipe, tout comme le projet des frères Wachowski, certes à une échelle moindre, mais les dernières technologies ne peuvent se passer de main-d'œuvre, voire occasionnelle, le temps d'un tournage.

C'est dans ses recherches culturelles qu'Enki Bilal puise son imaginaire. Concernant le nom du bar de son film, il nous donne ces précisions :

> Nous sommes au Tikho Brahé Bar. Là aussi, il y a un clin d'œil à un personnage hors norme du XVI^e^ siècle, XVII^e^ siècle. C'est un astronome, un fou des étoiles, qui a découvert des choses, qui s'est trompé dans ses recherches. Il s'appelle Tikho Brahé. C'est un personnage qui revient régulièrement dans mes histoires. Il y a un attachement pour ce type d'aventurier de la recherche. J'ai appris à le connaître avec *2001, L'Odyssée de l'espace* et le cratère Tykho qui se trouve sur la lune. [36]

Enfin, un texte de Charles Baudelaire apporte une note poétique aux deux œuvres, comme l'explique Enki Bilal lors d'un commentaire de scène :

> Là, je parle, car cette scène est importante pour moi et pour le film, car ce qu'on entend-là, c'est du Baudelaire ! Et, c'est *Une charogne* [titre d'un poème extrait des *Fleurs du mal*] de Baudelaire, poète lié par un destin un peu mystérieux au personnage de Nikopol. Déjà, à celui de la bande dessinée aussi, connexion directe, héritage assumé du lien entre Nikopol et Baudelaire. C'est peut-être le lien que j'ai eu avec la langue française, apprise dès l'âge de 10 ans avec beaucoup de retard et qu'il fallait rattraper par les mots. Une soif de mots. Un poète comme Baudelaire m'a énormément impressionné dès que j'ai pu tenter de comprendre ce qu'il écrivait. [37]

Enki Bilal fait ici allusion à la scène où Nikopol, grièvement blessé en chutant sur le sol, rencontre pour la première fois le dieu Horus.

À demi conscient, il récite les premiers vers du poème *Une charogne*, de Baudelaire :

Rappelez-vous l'objet que nous vîmes, mon âme,

Ce beau matin d'été si doux :

Au détour d'un sentier une charogne infâme

Sur un lit semé de cailloux,

Les jambes en l'air, comme une femme lubrique,

Brûlante et suant les poisons,

[…] [38]

---

[36] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

[37] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

[38] BAUDELAIRE Charles, *Les Fleurs du Mal*, Paris, Poulet-Malassis et De Broise, 1857, p. 66.

1.3 Définition de la Science-Fiction

Dans son livre, *Crash*, adapté au cinéma par David Cronenberg, James Graham Ballard définit la science-fiction comme une forme de fiction tournée vers l'avenir et qui s'intéresse à la fois au présent immédiat en terme de futur plutôt que de passé. Elle exige selon lui des techniques narratives en rapport avec la matière même de son sujet.

Beaucoup de films étudiés dans le corpus de cette thèse sur l'hybridation traversent le champ de la science-fiction ou lui sont tangents. Il est donc indispensable d'approfondir le sens de ce terme pour comprendre où celle-ci puise son sens.

Selon l'*Encyclopædia Universalis*, la science-fiction se définit comme un genre littéraire basé sur l'imagination romanesque et l'extrapolation des connaissances scientifiques.

Pour un bref historique de la science-fiction, notons qu'elle débute en 1911 avec Hugo Gernsback, un inventeur dans le domaine de l'électricité et de la radio. Il fonde le magazine technique *Modern Electrics* (1908). Il y publie des articles sous le titre : « Les Merveilles de la science ». Il organise ses articles sous forme de feuilleton. Il passe de la vulgarisation à l'anticipation en imaginant comment l'avenir pourrait être conduit par le développement des sciences et des techniques. Il utilise la fiction pour décrire ce futur merveilleux. Par la suite, il fonde d'autres magazines dont *Wonder Stories* qui s'affiche comme *The Magazine of Prophétic Fiction*. Il publie ensuite une série de nouvelles en rapport avec les précédentes, sous le titre de *Baron Munchausen's Scientific Adventures*. Il accueille dans les pages de *Science and Invention* des textes relevant de ce qu'il nomme la *Scientific Fiction*. En 1924, il annonce la création d'un magazine qui paraît plus tard sous un autre titre : *Amazing Stories*.

Le mot « science-fiction » apparaît dans l'éditorial du premier numéro du magazine *Science Wonder Stories* (1929) créé par Hugo Gernsback. Des revues comme *Pulp Magazine*, *Amazing Stories*, *Wonder Stories* trouvent un succès immédiat. Le terme de « science-fiction » est créé, mais le genre préexiste déjà, car *Amazing Stories* publie au début de son existence des textes d'auteurs littéraires dont Jules Verne, H. G. Wells, Edgar Allan Poe.

Dans *l'Encyclopédie de poche de la S-F*, Jacques Goimard, déclare, au sujet de la définition de la S-F :

> On a proposé bien des définitions de la S-F. Aucune n'est pleinement convaincante. C'est d'autant plus vrai que depuis sa fondation, le genre a connu bien des évolutions, subi des mutations ou des hybridations, vécu même des 'révolutions'. [39]

La science-fiction est en opposition aux littératures du « réel », dont le décor est notre sphère terrestre. Elle puise son inspiration dans l'imaginaire des auteurs de ce genre pour enrichir notre espace de créatures monstrueuses, de civilisations venues d'autres planètes ou d'inventions technologiques et scientifiques dépassant la réalité actuelle. La science-fiction tente d'inventer de l'illusion comme Georges Méliès, mais elle s'appuie sur des bases rationnelles scientifiques ou d'inspiration scientifique, pour créer un prolongement imaginaire du réel.

Dans son *Encyclopédie de l'utopie, des voyages extraordinaires et de la science-fiction,* Pierre Versins estime que la science-fiction est différente du fantastique et du merveilleux puisque l'irrationnel définit ces deux genres par l'intrusion du surnaturel. Il caractérise la science-fiction de conjonctures romanesques rationnelles. Pour cet auteur c'est un point de vue sur notre univers qui essaye de dépasser le connu sans pour autant oublier la logique. Le fantastique et le merveilleux en Europe se rapprochent du conte de fées. La *fantasy* est un genre qui emprunte à la fois à la science-fiction, au fantastique et au merveilleux.

Pour Hugo Gernsback la « scientifiction » est une histoire romanesque qui utilise des visions prophétiques et des faits réels scientifiques. Mais toutefois ces histoires doivent être obligatoirement instructives pour nous laisser imaginer qu'il n'est pas impossible que cela soit la réalité de demain. Cette manière didactique d'écrire la science-fiction offre une extrapolation sur le futur basée sur des éléments issus des connaissances techniques et scientifiques.

On se rend compte que les films de notre corpus empruntent également, comme la science-fiction, à ces éléments [techniques, scientifiques, médicaux] pour créer un univers imaginaire.

---

[39] GOIMARD Jacques, AZIZA Claude, *Encyclopédie de poche de la S-F, Art vidéo, Art numérique*, Bologne, Presses Pocket, 1989, p. 120.

John W. Campbell, rédacteur en chef d'*Astounding Science Fiction*, élargit le champ de la science-fiction. Pour cet auteur, la méthodologie scientifique repose sur le fait qu'une théorie issue de la science peut permettre d'expliquer des phénomènes déjà découverts mais également de prédire des phénomènes jusque-là encore inconnus. La science fiction utilise une démarche similaire sur les machines, les sociétés humaines et les mondes inconnus. John W. Campbell invite les auteurs de ce genre à ne pas extrapoler ces connaissances issues de la science mais plutôt à s'en inspirer au niveau de l'intrigue.

De cette approche de la science-fiction nous arrivons à la *spéculative fiction*, terme inventé par Robert A. Heinlein et employé dans son essai *On Writing of Speculative Fiction* (1948). Ce concept permet à l'auteur de se démarquer des autres récits de *fantasy* qui paraissent toujours avec le titre de « science fiction ». Il utilise le terme de *Speculative Fiction* pour décrire le mode qui utilise les méthodes de recherches de la science appuyée sur l'expérience, l'observation et l'hypothèse, pour examiner un état de réalité supposé. Cela introduit un ensemble de données de changements inventés, imaginés, au milieu de faits déjà connus. Cela crée un espace dans lequel les réactions et les perceptions des personnages révèlent des éléments sur les inventions ou sur les personnages, ou sur les deux.

La narration de la *Speculative Fiction* implique des changements sur les sociétés ou sur les humains. Cela donne une importance à la psychologie et aux comportements des personnages placés dans des situations inédites.

En France, à partir de 1950, le mot science-fiction est introduit avec un synonyme : anticipation. En anglais le terme s'écrit sans tiret : « science fiction », et en français avec un tiret : « science-fiction ». C'est seulement en 1970 que l'abréviation SF fait partie du langage français.

En 1960, plusieurs auteurs dont Brian Aldiss contestent le sens donné au début à l'expression science-fiction. Ce dernier voit dans la science-fiction une interrogation sur l'homme et sa place dans l'univers. William Gibson s'illustre en 1984 avec son roman *Neuromancer*. Bruce Sterling publie *Mirrorshades* (1986) où il présente le mouvement cyberpunk sous forme d'une anthologie-manifeste. Ce roman imbrique des univers dissociés, dont le royaume des dernières technologies de pointe [l'informatique] et les apparences d'une certaine modernité de l'underground [punk]. L'inspiration de ces romans est puisée dans cette culture populaire des années quatre-vingt. Des éléments récurrents apparaissent dans ces romans de littérature

cyberpunk autour des modifications corporelles que l'on retrouve également dans notre corpus, avec l'artiste Orlan [sa chirurgie esthétique et ses implants frontaux], la trilogie *Matrix* [implant de connexion], David Cronenberg, [*eXistenZ* pour son implant : le bioport, *Crash* avec l'utilisation des prothèses]. Dans les romans cyberpunks on trouve des membres artificiels, une altération génétique, des interventions de chirurgie esthétique, des implants composés de circuits électriques.

Quant à la partie cérébrale du corps qui représente le moi, elle n'est pas épargnée, puisque l'on remarque des interfaces cerveau-ordinateurs, l'utilisation de la neurochimie et la rencontre des intelligences artificielles. Cela redéfinit l'humanité et pose la question du moi. Selon les groupes des cyberpunks, leur science-fiction est mutante voire hybride. En parallèle au mouvement cyberpunk, un autre courant est né. Il s'agit du *Steampunk* créé par trois californiens : K.W. Jeter, qui écrit *Morlock Night* (1979), Tim Powers, avec *Les Voies d'Anubis* (2003) et James P. Blaylock avec *Homunculus* (1991). Ces auteurs font des adeptes déjà initiés, ils inspirent avec ce courant William Gibson et Bruce Sterling, *La machine à différence* (1999), Paul Di Filipo qui écrit *La trilogie steampunk* (2000) et J. Gregory Keyes, avec ses deux romans : *Les démons du Roi-Soleil* (2001) et *L'Algèbre des anges* (2002). Les initiateurs de ce courant puisent leur imaginaire dans l'Angleterre victorienne. Ils utilisent comme lieu de prédilection Londres pour créer des intrigues empruntant des éléments au fantastique et à la science-fiction « archaïque ». Ce courant littéraire fait référence à Dikens et à la littérature populaire du XIX^{e} siècle. On y retrouve l'intertextualité et quelquefois l'*uchronie*. Celle-ci consiste à détourner le cours d'une histoire ou d'un événement historique pour en faire un prolongement, une variante hybride qui change le cours initial. Parfois des thèmes sont récurrents dans l'histoire de la science-fiction. On les retrouve souvent dans notre corpus. Il est parfois question de la notion de territoire. *L'espace* est un lieu dans lequel on voyage à l'aide d'un vaisseau. On retrouve ce moyen de déplacement dans *Matrix* [Le Nebuchadnezzar], *Immortal* [*La pyramide*], *Smarienberg* [Le vaisseau qui attaque le jeune couple qui fuit] et dans *Final Fantasy*.

La colonisation ou l'invasion de l'espace se retrouve avec Zion dans *Matrix Revolutions*, mais aussi dans le jeu *d'eXistenZ*. Il s'agit encore de pouvoir dominant.

Il est question de « terraformation », terme inventé par Jack Wiliamson en 1942, à l'occasion de la colonisation d'une planète par des scientifiques et des ingénieurs.

On peut citer l'exemple d'un film qui n'est pas dans notre corpus mais qui relate certains faits similaires : *Forbidden Planes* (1956), de Fred M. Wilcox, inspiré de *La Tempête* de William Shakespeare (1611). Il existe un lien entre la colonisation terrestre et celle de l'espace. C'est ainsi que l'on parle de « vaisseau spatial », par allusion aux vaisseaux partis à la conquête des océans et des terres « inconnues ».

Mais la SF ne s'arrête pas seulement à la question du territoire. Elle aborde aussi celle de ses habitants, les extraterrestres, qui sont plus avancés scientifiquement, socialement, intellectuellement que nous, les terriens. Parfois encore les romans de SF s'interrogent sur les civilisations extraterrestres qui seraient dotées d'une intelligence exceptionnelle ou au contraire, dans le pire des cas, en seraient dépourvues. Les protagonistes n'auraient pas l'apparence humaine. Dans la dernière solution, le danger devient imminent, ce qui peut conduire à une guerre terrible par le biais d'une invasion d'extraterrestres [La guerre des mondes de H.G. Wells, 1898]. La prophétie, le futur, sont des éléments qui se manifestent dans cette littérature [Neuromancien] comme dans notre corpus de film, avec la trilogie *Matrix* [Néo, l'élu] et que l'on retrouve dans le conte de la quête du Graal ou dans *eXistenZ*, lors du jeu meurtrier.

La notion de temps est importante dans la science fiction, comme celle du voyage. On peut aller dans le passé ou dans le futur [*La machine à explorer le temps* de H.G. Wells, 1895]. Le temps figé grâce au bullet time, pour recréer l'univers de la BD au cinéma, relève d'une certaine forme de SF. Le voyage dans le temps remet en cause l'apparence physique du corps humain face aux autres, lors du voyage, à l'aller ou au retour. Que ce soit dans le passé ou le futur, il pose la question de notre existence dans le monde ou dans l'univers, depuis que l'homme a marché sur la Lune et qu'il marchera bientôt sur Mars. Nous arrivons à dépasser la SF avec ce futur voyage sur la planète rouge. Mais, l'échelle chronologique du temps, c'est notre propre vie ou celle des autres de la naissance à la mort [*Le portait de Dorian Gray* d'Oscar Wilde, 1890]. Voyager dans le futur ce serait ramener les dernières technologies [informations, savoirs, technologies] dans notre époque.

Concernant la notion de temps, nous avons cité précédemment l'uchronie [*La Machine à différence* de William Gibson et Bruce Sterling, 1990). Si l'on se réfère au film d'Enki Bilal, *Immortal,* l'immortalité, c'est celle des dieux, comme Horus, qui voyagent dans leur pyramide. L'homme veut garder son corps le plus longtemps possible [élixir de jouvence,

vampirisme, cryogénisation, clonage]. Cette idée fut mise en avant dans les romans de SF [*Frankenstein* 1818] et dans l'univers fantastique, avec le mythe du vampire [*Dracula* de Bram Stoker, 1897].

La fin du monde est un élément majeur de cette littérature ou dans ces films. On rencontre une séquence apocalyptique dans *Kairo*, annonçant cette fin, conséquence des dernières technologies de l'Internet. On constate dans la SF des sociétés « underground » ou post-cataclysmiques qui vivent dans une certaine autarcie, en marge du système dominant. Ce sont les survivants ou les protecteurs d'une civilisation qui tentent de conserver leur savoir et leur culture par transmission ou parcours initiatique, comme dans la trilogie *Matrix*. Ils mènent bien souvent un combat contre les valeurs établies du système opposé.

Les protagonistes de la littérature de SF et des films de ce « genre » sont variés ; ils sont parfois hybrides. On trouve des machines, des robots, qui sont des êtres complètement artificiels. Le mot robot est emprunté au vocabulaire de la langue tchèque pour avoir été utilisé par le metteur en scène Karel Kapek dans sa pièce *Rur*. Il définit des êtres de nature artificielle organique. Aujourd'hui, il désigne des êtres mécaniques. Lorsqu'ils ont une apparence humaine nous les appelons androïdes [*Star Wars* (1977), de George Lucas].

L'écrivain Villiers de l'Isle Adam met en scène le personnage réel Thomas Alva Edison (1847-1931). C'est un inventeur et un industriel. L'auteur lui donne pour mission de créer une femme constituée artificiellement. Celle-ci s'appelle l'Andréide. L'auteur n'oublie pas de mettre le phonographe inventé par Thomas Edison et il y mélange quelques automates pour construire cet androïde. *Metropolis* fut une œuvre annonciatrice de cette forme de représentation du corps humain. Mais dans ce film, il s'agit d'une femme robot. C'est dans le film de Fritz Lang que commence l'hybridation, avec le rapport homme/machine et femme/machine. Le film dénonce l'ère industrielle et l'emprise des machines sur l'humain. Il en est de même aujourd'hui sous un autre aspect avec les cerveaux électroniques et l'intelligence artificielle. Nous ne sommes plus dans l'apparence du corps humain mais dans son intériorité. Toutefois il y a quelques exceptions, où nous avons l'homme ou la femme transformés corporellement [*Crash*, *Orlan*, *Matrix*] par le biais d'implants, de prothèses et de rajouts. Les corps organiques peuvent subir des mutations, qu'ils soient humains ou animaux. C'est le cas des animaux mutants de la « Trout Farm » d'*eXistenZ*, lors de la séance du jeu où l'on fabrique des *Gamepod*. Les créatures mutantes

rappellent les corps qui ont changé ou subi des déformations suite à une guerre : naissance d'enfants devenus « monstrueux » [*Hiroshima mon amour* (1959), d'Alain Resnais.]

> L'imagerie sonore de la science-fiction est connue. La menace atomique ou la menace extraterrestre, c'est un son strident, un '*shrill acute sound*', quelque chose qui n'est ni du bruit, ni de la musique, ni de la parole, un autre monde. [40]

1.4 Rendez-vous au cinéma

À L'U.G.C., Enki Bilal présente au public, en avant-première, son film *Immortal*. Cette présentation est suivie d'une interview dans laquelle il affirme que le film n'est pas une adaptation de la BD : il n'adapte pas, il recrée, déstructure, déconstruit, mais ne raconte pas la bande dessinée. Il l'oublie au moment où il lui faut créer cet univers graphique.

Il était alors dans la création de l'album *Le Sommeil du monstre*. Le graphisme et l'inspiration viennent de ce dernier. Le thème est inspiré des années 80, période où il écrivait *La Trilogie Nikopol*.

Les protagonistes *d'Immortal* [Allgood, Lily Yang] se sont fait greffer des couches de peau synthétique par Eugenics.

À la FNAC, lors d'une rencontre avec le public, un master class est animé par Laurent Cotillon, directeur de la rédaction de Cinélive, et Xavier Leherpeur, journaliste à Cinélive. Ils présentent l'auteur au public de cette manière :

> Très jeune, Enki Bilal fréquente le cinéma de Belgrade. Il voit des films de propagande et des westerns américains. Ensuite, à Paris où il réside, il va voir des films au moment où il découvre la bande dessinée. Cela lui donne envie de dessiner. Il dévorait les *Pilote*. Il essayait de comprendre comment le dessin fonctionne. Ensuite, c'est le cinéma qui est devenu le moteur de ses inspirations d'auteur de bande dessinée. Le parallèle entre la BD et le cinéma est réel pour lui, même s'il y a de grandes différences dans les moyens d'expression. La bande dessinée, c'est l'imaginaire comme le cinéma traditionnel. Le cinéma c'est l'envie de raconter par l'image et le son. C'est affronter la technique et la gérer au mieux. [41]

Enki Bilal avait envie de raconter une histoire d'amour en cinéma. Il affirme que le paysage de New York est un poncif de représentation de nos fantasmes occidentaux. Enki Bilal souligne une

---

[40] CHION Michel, *Les films de science-fiction*, Paris, Les cahiers du cinéma, 2008, p. 80.

[41] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, rencontre avec le public, TF1 Vidéo, 2004.

rupture entre la BD et son film *Immortal*. Paris et Londres auraient fait croire à une adaptation des albums. Il dit que Paris aurait eu un rôle important, New York est reconnu comme la « tarte à la crème » de la science-fiction. Il dit que New York est le symbole de l'occident arrogant, et que New York ce n'est pas les Etats-Unis.

Six mois avant le 11 septembre 2001, les graphistes lui ont montré les volumes de Manhattan. Ils lui ont demandé où est-ce que l'on met la tour Eugenics, qui symbolise le pouvoir de cette dictature médicale. Il leur demande d'enlever les deux tours [les tours jumelles du World Trade Center] et de mettre celle d'Eugenics à la place.

Enki Bilal explique au sujet d'*Immortal* que c'est une histoire d'amour dans un monde brutal. Les situations de guerre créent des liens qui font progresser l'art. C'est dans les mouvements les plus brutaux que l'on a besoin d'amour. Les situations de guerre produisent des choses terribles, en même temps il se crée des solidarités, des liens, qui sont en rapport avec la violence ambiante. Enki Bilal affirme que c'est terrible de dire cela, mais la guerre fait progresser l'art et les sentiments humains. C'est une monstruosité qu'il faudrait éradiquer. C'est cela qu'il faudrait faire d'abord. L'éclatement de son pays de naissance le touche profondément. Il dit que la seule façon de survivre est de raconter la violence et la douleur. C'est d'espérer en quelque chose, et quoi de plus beau que l'amour dans ces cas-là ? Ces idées lui viennent de la création des autres, de la lecture des quotidiens, de l'actualité. Il travaille l'idée mais n'analyse pas le processus. La plupart de ses travaux sont des travaux de décalage qui reposent sur une forme de réalité, il n'est pas contre le cinéma réaliste et naturaliste. Il décale pour ouvrir des voies. Il donne en exemple « la pyramide dans le ciel de Paris ». Le décalage permet des aberrations qui deviennent des choses cohérentes. Il aimerait que l'auteur de BD Tardy mette en scène la guerre de 1914-1918.

Pour Enki Bilal, la BD est une école exceptionnelle. Il faut savoir dessiner les personnages, les expressions, les mouvements, les décors, les textures et les matières. Il dit que c'est un médium complet. Il explique que décider de faire un film, c'est accepter de partager. Il ne connaît pas l'infographie, il fait confiance à Jacquemin Piel, superviseur VFX aux studios Duran-Duboi, et aux équipes d'infographistes qui savent ce que c'est et qui ont du talent. Enki Bilal affirme que ce ne sont plus des techniciens comme il y a une dizaine d'années. Ce sont également des artistes, il faut accepter de déléguer, et c'est même rassurant, sinon on ne peut pas tout porter sur ses

épaules. Il faut le comprendre. Avec les premiers contacts, c'est un échange de compétences et de confiance.

Enki Bilal explique au public qu'il y a une différence entre un album de BD où l'on peut mettre beaucoup d'informations, beaucoup de niveaux de lecture, et un film qui est une machine qui se déroule en temps réel et qui est imposé par un metteur en scène.

Concernant l'adaptation de la BD au cinéma, le réalisateur évoque un exemple d'adaptation par un cinéaste et la difficulté du temps en cinéma par rapport à celui d'un album. Il cite comme exemple une tentative d'adaptation de l'album *Les phalanges de l'ordre noir* par Ettore Scola. Enki Bilal a demandé à Pierre Kristin de faire une version cinéma. La script d'Ettore Scola a fait le minutage et elle est arrivée à un film de 4H30 pour un album de 80 pages.

La Foire aux immortels et *La femme piège* font 130 pages. Il demande au public présent lors de son interview à la FNAC, d'imaginer la durée du film.

Le réalisateur parle de son film *Immortal*. Pour lui, c'est un film dense, qui livre un message politique non idéologique : une dictature médicale qui fait de l'argent, des enjeux électoraux comme ceux de l'Europe, la dissidence de Nikopol trente ans auparavant. Il y avait alors des gens qui avaient des idées et qui voulaient lutter contre les systèmes établis. Pour l'auteur cela apparait en filagramme, mais c'est présent.

Enki Bilal ne croit plus aux idées politiques, mais il est temps pour lui que de nouvelles utopies surgissent. Ensuite, on pourra parler de nouvel élan, de nouvelles idéologies. Mais pour l'instant, on est dans la gestion d'une nouvelle économie qui nous dépasse et qui nous est imposée par la globalisation.

« Les dieux ne sont pas des politiciens, Allgood [42] ».

Concernant la création des protagonistes du film, Enki Bilal trouvait que parfois les infographistes prenaient une certaine liberté. Ces modifications l'intéressaient, tout en continuant

[42] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

de travailler avec eux. Il avait des acteurs en chair et en os pour ses premiers rôles. Il fallait qu'il y ait une unité de maquillage entre les personnages réels et les personnages de synthèse.

Charlotte Rampling en est l'exemple pour lui, par sa coiffure rigide. L'équipe d'infographistes avait décidé de ne pas faire de texture de cheveux, trop complexe pour la réalisation en synthèse.

Pour Enki Bilal, *Metropolis* de Fritz Lang est un des films fondateurs du cinéma de l'imaginaire.

Le personnage de John est un passeur, thème récurrent dans la bande dessinée, les univers parallèles [porteurs de références] font partie de la culture de la science-fiction. Le spectateur doit recomposer l'histoire, elle n'est pas si compliquée, c'est comme un poème. Quand on lit un poème, parfois on ne saisit pas l'agencement des mots mais il en reste une espèce d'impression de signification, quelque chose qui est très agréable, car on n'arrive pas à y mettre des mots concrets, mais on sent le sens. Enki Bilal aimerait que le spectateur sente le sens de son film sans pouvoir pourtant tout expliquer.

Enki Bilal cite l'opinion de Jacquemin Piel, parlant de la tradition Japonaise. Depuis très longtemps celle-ci utilise, ou donne leur chance, à ces artistes venant de la bande dessinée, du manga, de l'illustration, de la peinture. Elle leur donne l'occasion de faire des films d'animation, des films expérimentaux, mais qui vont ensuite aux Etats-Unis et font la conquête du monde. Les Japonais ont beaucoup d'avance. Ils ne comprennent pas pourquoi la France [et la Belgique pour parler de la francophonie] qui a une école de graphistes, de dessinateurs, ne donne pas leur chance à des gens comme Moebius, Druillet, Mesière, Caze.

1.5 La Production synthétique

Fin 1999, Enki Bilal travaille dans son atelier. C'est pour lui « l'endroit de tous les travaux graphiques, des écrits, des voyages et du refuge ». C'est aussi un lieu de réflexion et de projets. L'auteur a envie de faire vivre ses images sur grand écran, d'utiliser les dernières technologies, qui sont des éléments très éloignés de l'activité du dessinateur, du peintre, du travail artisanal. Il se demande : « Comment passer du dessin à la production cinématographique ? Comment confier

des images comme les siennes à des infographistes ? Est-ce nécessaire ? Est-ce utile ? Est-ce passionnant ? »

Enki Bilal accepte l'aventure cinématographique. Il pense qu'il faudra revoir le langage et se poser la question de l'adaptation : « Est-elle nécessaire ? Ou faut-il prendre des libertés ? » Il décide de prendre beaucoup de liberté. Enki Bilal estime que la BD et le cinéma sont deux langages différents, même si beaucoup d'éléments les rapprochent, même si beaucoup de matériaux les rendent tributaires l'un de l'autre. Il fait l'hypothèse que s'il fait un film, celui-ci sera forcément plus léger que son album *Le sommeil du monstre*.

L'auteur maitrise parfaitement le langage dessiné et peint avec beaucoup de confort, contrairement au cinéma qui se profile à l'horizon [*Immortal Ad Vitam*]. Il imagine que le cinéma est trop difficile à maîtriser jusqu'au bout [trop de paramètres, trop de gens]. Pour Enki Bilal, il est très difficile de quitter son atelier où il se sent seul et en équilibre. Seul, c'est un plaisir pour l'auteur. Quitter cet endroit pour affronter des équipes, et surtout affronter ce cinéma issu des dernières technologies qu'on lui impose, est très atypique et bien trop complexe.

Au sujet de la gestion de l'équipe, on lui parle de 200 à 300 infographistes, il se pose des questions : « Comment déléguer à autant de personnes ? Comment ne pas se laisser dépasser ? Comment concilier cette nouvelle tâche avec ce qu'il est en train de faire dans son atelier ? ». Il se demande s'il doit ou ne doit pas faire ce film, adapter au cinéma une BD existante. Il décide finalement d'accepter cette adaptation.

Au point de départ de la mise en place d'une production il y a Charles Gassot, le producteur délégué du groupe Duran-Duboi. [Voir Annexe n° 1] Pour ce dernier, ce qui l'intéresse, c'est d'atteindre le grand public en adaptant la BD en 3D pour le cinéma.

Charles Gassot déclare à ce sujet :

> A l'origine du projet, c'est la rencontre avec le laboratoire Duran qui m'a proposé une façon de travailler un peu différente en 3D et dans le numérique que je ne connaissais pas très bien. Et tout d'un coup, comme j'ai vu l'intérêt justement pour Enki Bilal d'enfin pouvoir

> présenter au grand public son œuvre, aidé par tous ces paramètres que représente aujourd'hui la 3D et comment on peut la traiter. [43]

Il affirme qu'Enki Bilal est quelqu'un qu'il suit depuis des années comme beaucoup de lecteurs. Il pense que la technologie 3D permet de résoudre la question de l'adaptation de la BD au cinéma et celle de l'hybridation, tout en respectant l'univers de cet auteur et qu'il y a moyen de faire le film que « les gens attendent, qu'on n'a jamais vu jusqu'à maintenant ».

Aux studios de la Warner, lors d'une interview du producteur Joel Silver à propos de la trilogie *Matrix*, on va retrouver le même argument commercial : « film que l'on n'a jamais vu ». Avec *Immortal*, l'intérêt pour le producteur consiste à ce que le spectateur découvre un effet capable de le subjuguer.

Charles Gassot veut faire croire au grand public qu'il s'agit d'un nouvel auteur. Il ajoute que c'est un événement presque historique dans l'histoire du cinéma. Il annonce, lors d'une interview, que c'est le film le plus important en postproduction depuis l'après guerre. Cela fait 50 ans, selon-lui, qu'il n'y pas eu ce genre de film. En produisant *Immortal*, Charles Gassot affirme que le sujet s'y prêtait. Il dit qu'il ne voulait pas « passer à côté ». Son objectif en tant que producteur, est d'interpeler le spectateur, de lui proposer de nouveaux auteurs. Il affirme, en prenant l'exemple d'un galeriste, qu'en 1935 : « Si un galeriste ne trouvait pas que Marx Ernst était intéressant, il devait changer de métier [44] ».

Cela ne dérange pas Charles Gassot de passer d'Agnès Jaoui, d'Etienne Chatillez, de Jean-Paul Goude, de Decoufflet à Enki Bilal. Ce qu'il aime, chez Bilal, c'est son univers et il aime accompagner en tant que producteur, ces talents de son époque.

Il déclare : « On parle beaucoup d'effets spéciaux et moi je veux qu'on voit un film à l'arrivée. Je veux qu'on sente les talents d'un auteur et qu'on suive une histoire et qu'elle soit touchante, émouvante [45] ».

---

[43] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

[44] *Ibid.*

[45] *Ibid.*

Lorsque Charles Gassot vient annoncer à Enki Bilal qu'il veut le produire dans un film à effet spéciaux et en image de synthèse, la première réaction de l'auteur est de manifester de la peur envers ces techniques qui lui semblent inhabituelles à ses outils graphiques.

Enki Bilal explique :

Quand [Charles Gassot] est venu me voir pour me parler d'un projet comme celui-ci, la première chose que je lui ai dite :

> La 3D, cela me fait peur, c'est froid, c'est synthétique, image de synthèse, cela porte ce nom-là d'ailleurs. C'est synthétique et je ne vais pas y croire. J'ai besoin… Est-ce qu'on ne pouvait pas y mettre des personnages réels ? Et là, il était convaincu que c'était la bonne solution. [46]

Enfin, la question de l'être humain se pose au centre de l'hybridation des dernières technologies. L'auteur se refuse à faire un film sans la présence d'humains. Cela lui paraît inconcevable dans sa démarche artistique. A la différence du film adapté du jeu vidéo, *Final Fantasy* (2001), d'Hironobu Sakaguchi, Enki Bilal veut mélanger les deux univers corporels [les personnages réels et ceux en 3D]. Ce que nous verrons dans la deuxième partie consacrée au corps : « L'absence du corps de l'acteur ou la désincarnation ». L'auteur se pose par le refus catégorique de la chair synthétique, c'est-à-dire la domination de l'image de synthèse sur l'être humain. Il veut que le corps humain y conserve sa place. Son film commence pas une phrase mise en exergue, pour mettre en garde son public : « Humains, mutants, de New York ou d'ailleurs, dites non à la chair synthétique et aux neurones virtuels. Dites non à Eugénics. *Spirit of Nikopol* [47] ».

Le réalisateur s'interroge sur son film hybride et sa réception par le spectateur, surtout concernant cette phrase en exergue dans le film, car il s'attache beaucoup à la présence du texte dans ses recherches de bande dessinée.

---

[46] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

[47] *Ibid.*

Il commente :

> Je sais évidemment pas très bien comment une phrase en exergue au début d'un film peut-être reçue par le spectateur. Je sais comment elle l'est au début d'un livre mais au début d'un film, il y a une inconnue. Mais en même temps, cette phrase était nécessaire pour marquer le contexte politique et pour avertir le spectateur de l'aspect hybride du film qu'il allait voir. [48]

Lorsqu'il parle de cet aspect hybride, au début de son film, suite à la phrase en exergue, il définit le personnage de Jill comme un élément conducteur inconnu du spectateur au départ. Il parle de ce personnage qui nous a amené dès les premières minutes du film dans le fourgon, à travers le regard subjectif de Jill. Dans le fourgon, il y a de tout, selon le réalisateur, qui précise : « Il y a de l'humain, de l'inhumain, des extra-terrestres, des acteurs réels, des acteurs rotoscopiés et de l'image de synthèse. » Au sujet de la première séquence, Enki Bilal nous explique que c'est déjà l'aspect hybride du film qu'elle contient. En effet, cette séquence traduit d'emblée cet univers imaginaire de la ville de New York dans le futur, en 2095. On y constate une mixité de protagonistes d'un réel imaginaire entre image de synthèse et réel.

Du côté de la production, l'expérience et l'aventure de ce film à effets spéciaux ne laisse pas le groupe Duran Duboi indifférent. *Immortal* représente l'économie d'un film français qui sortirait de l'économie américaine. C'est un film qui se situe entre la synthèse et le réel. Pascal Hérold, producteur exécutif de Duran y voit un challenge énorme. Il explique qu'ils font cela dans le cadre d'une économie de film français, et, en France, avoir 1400 plans truqués de très haut niveau c'est quelque chose de très ambitieux techniquement. Ils vont tenter l'expérimentation de « la meilleure fusion entre la synthèse et le réel ». C'est un pari insensé pour Pascal Hérold. Jacquemin Piel, directeur des effets spéciaux, voit cela comme un défi SFX à relever pendant deux ans. De plus, Enki Bilal est une personne qu'il trouve très respectable pour son univers qu'il apprécie. Confiant, il est ravi de réaliser le personnage d'Horus en image en 3D. Horus qui remplace une jambe par un tronçon de rail [3D] qu'il soude au corps de Nikopol. Jamais il n'aurait pu imaginer qu'il ferait cela en « vrai ». Nous constatons qu'un rapport de confiance s'est établi depuis qu'Enki Bilal a quitté son atelier pour travailler avec l'équipe du groupe Duran-Duboi, qui va prendre en charge les effets spéciaux, pour aller au-delà de la BD, comme le désire

[48] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

Charles Gassot pour ses publics. L'équipe de Duran a pu constater, lors d'une projection au festival de Cannes, une avancée technologique remarquable depuis la création du teaser, réalisé en 2001.

A ce sujet, Charles Gassot, affirme : « Le film est plus réaliste que nous le pensions il y a trois ans et la qualité supérieure. Mais c'est normal, parce que les hommes apprennent, parce que les technologies évoluent. Donc, c'est vrai, le film est plus ambitieux aujourd'hui qu'il ne l'était il y a trois ans. »

L'acteur Thomas Ketshmann [Nikopol] pense que ce n'est pas la technique qui rend le film unique, mais que ce sont les couleurs, c'est ce qu'Enki Bilal crée dans ses bandes dessinées. L'acteur trouve que visuellement c'est aussi très poétique. En effet, on constate que malgré cette production à effets-spéciaux, le talent d'Enki Bilal ne s'avère pas altéré. Car c'est lui en premier qui dessine de sa main les planches de ces 1400 plans truqués. Durant la production du film, la présence de l'auteur et son contrôle des images sont quasi continus, à quelques exceptions près, notamment la séquence des cheveux, sur des personnages de synthèse, où il trouve que cela ne fonctionne pas esthétiquement. Selon lui, l'image de synthèse ne peut pas remplacer totalement le réel et la jambe de Nikopol en image 3D « ressemble plutôt à un rôti ».

Quatre ans après l'achèvement de la BD, le film existe. Le réalisateur affirme que des croquis ont été les éléments détonateurs du film, comme celui du « pénitencier des choses stationnaires d'*Immortal* ». Également, les images retouchées de Nikopol, d'Horus et de Jill. Le story-board représente un total de 1600 dessins et retouches de photographies.

En conclusion, le film n'est pas une adaptation de la BD, et pas uniquement parce que l'intrigue se déroule à New York et non plus à Paris. C'est une déconstruction de la BD et il en résulte un film.

I.A.2 Bilan

En parcourant l'œuvre singulière d'Enki Bilal, on a pu constater que cet auteur de BD est un artiste pluridisciplinaire dont le style reste constant quelque soit le médium utilisé.

Ses lectures d'auteurs de BD [René Goscinny, Albert Uderzo et Jean-Michel Charlier] lui ont donné l'envie de dessiner. La lecture des écrivains de romans de SF [Philipe K. Dick, H.P. Lovecraft, Roger Zelazny] a été pour lui une source d'inspiration. Enfin, passionné de cinéma, il a fait des références explicites à des réalisateurs [Alain Resnais, Jean-Jacques Annaud, Terry Gilian, Stanley Kubrick, d'Andreï Tarkovski, Werner Herzog].

Son esprit curieux et inventif l'a amené à emprunter à divers média et à passer de la BD au cinéma et du théâtre à la danse et à l'opéra. Cela veut dire qu'il se confronte sans cesse au passage d'une expression de l'espace en 2D, sur papier, à celle du réel exprimé en 3D.

Son long métrage, *Immortal* [*ad vitam*] (2004), qu'il qualifie lui-même d'hybride, lui a fait découvrir l'univers de la 3D, techniquement inconnu au départ. Il a pu ainsi vérifier que finalement les arts numériques sont très coûteux et, s'ils prétendent à une meilleure reproduction du réel, le rendu des éléments en 3D n'est pas toujours convaincant et ne répond pas toujours aux attentes plastiques de l'auteur. Mais surtout Enki Bilal défend l'idée que l'art passe toujours par la main de l'homme.

Son propos sur les limites du numérique fut d'ailleurs partagé par ceux de Vladimir Velickovic et d'Ernest Pignon Ernest, à l'occasion de son exposition *Le Temps-machine* : *Le Creusot 2 min d'arrêt* (2006), lors de la rencontre autour du thème de la « transmission ».

Durant le tournage, Enki Bilal conserva naturellement ses exigences humaines. Il établit une connivence réciproque avec les acteurs, qui manifestèrent le même intérêt que lui : « Une démarche vers l'humain, une certaine part de réel dans un monde factice ».

Conjointement à ces observations, nous avons été amenés à définir la science-fiction, qui traverse l'ensemble de notre corpus. On a noté que la SF se construit par des emprunts à la littérature. Elle utilise l'imaginaire romanesque et l'extrapolation des connaissances scientifiques. Elle a recours à des techniques narratives qui lui sont propres et parfois à des visions « prophétiques » tout en s'appuyant sur des faits scientifiques. Elle s'inspire d'un imaginaire qui

dépasse la réalité présente et crée de l'illusion en s'appuyant sur le rationnel des scientifiques. Tous les précurseurs de la SF rencontrés dans notre recherche renvoient en fait à notre monde, à notre corps et à l'espace qui l'entoure.

Quant au scénario d'*Immortal*, le réalisateur en avait confié l'écriture à Serge Lehman avec qui il entretint une étroite collaboration au niveau de la diégèse, et un échange de points de vue critiques sur l'expérience de la 3D mis en corrélation avec l'univers de la SF.

De leur échange, il ressort :

- Que l'imaginaire cinématographique possède une fonction d'hybridation créant des univers technico-scientifiques, que cette situation existe depuis la naissance du cinéma avec Georges Méliès et les frères Lumière, et qu'elle se perpétue au point de devenir notre propre réalité.

- Que le passage de la BD au film nécessite une réécriture complète, d'où il résulte qu'*Immortal* est une adaptation très libre de *La Trilogie Nikopol*. A ce propos il est aussi question de territoire en lien avec l'imaginaire. [On passe de Paris, dans la BD, à New-York, dans le film].

- Enfin, qu'*Immortal* est avant tout une histoire d'amour dans un monde brutal.

Pour ces auteurs, et nous abondons dans le même sens, la BD est un médium complet dont le but est de raconter des histoires. Le cinéma, quant à lui, permet de donner beaucoup moins d'informations à cause des contraintes de temps.

Après la finalisation du film, Enki Bilal a marqué une certaine réserve quant aux rendus plastiques. Il refuse enfin de faire un film qui soit uniquement en 3D, sans la présence d'humains. Ce serait, pour lui, à l'inverse de l'éthique de sa démarche d'artiste. Nous retrouvons toujours en lui le primat de l'humain sur la machine, auquel il faut ajouter le primat des mots sur l'image.

On peut considérer qu'avec l'œuvre d'Enki Bilal, s'ouvre un nouveau chapitre de l'hybridation au cinéma, au travers de la littérature romanesque et de l'adaptation libre de la BD, issues de la culture populaire des années 80. Les littératures cyberpunk annoncent le développement des technologies informatiques, les modifications corporelles, les interventions de

chirurgie esthétique, les implants, les membres artificiels. Tous ces éléments vont se « contaminer » les uns les autres dans les films retenus dans notre corpus ou cités en cours d'étude.

Avec l'étape qui suit, nous allons rester dans le domaine de l'adaptation de BD au cinéma, mais avec l'apparition d'une technique innovante, le « bullet time ».

B. Andy et Larry Wachowski

Adaptation de BD en une trilogie cinématographique - Le bullet time

Après l'influence de la peinture sur le cinéma, pour la période 1987-1989, Jacques Aumont souligne que le cinéma va désormais s'inspirer de la BD :

> Après avoir ouvertement copié la peinture, le cinéma s'est mis tranquillement à plagier ou à citer la BD, comme si l'une ou l'autre ne constituait, après tout et de toute façon, qu'un réservoir ouvert à chacun, sans valeur particulière hormis sa vastitude. [49]

Nous allons voir maintenant comment la BD va apporter son tribut au cinéma et s'épanouir dans la conception et le rendu des plans, à travers l'étude de la trilogie *Matrix* des frères Andy et Larry Wachowski. Nous verrons en particulier comment la mise au point du bullet time a contribué à la réussite de cette hybridation.

Avant de devenir des réalisateurs de cinéma, Andy et Larry Wachowski étaient des spectateurs de cinéma. Ils appréciaient les films de Kung-Fu de Hong-Kong, notamment ceux de John Woo. Ils trouvaient également un intérêt à la Japanime. Ce qui se dégage de ces deux pôles d'attirance, c'est qu'ils sont fervents des scènes d'actions. De plus, Andy et Larry Wachowski sont passionnés de comics.

---

[49] AUMONT Jacques, *L'œil interminable*, Paris, Nouvelles éditions, Séguier, 1995, dans Préface à la nouvelle édition [ces pages ne sont pas numérotées].

1. Connivence des membres de l'équipe du film avec la BD

La trilogie *Matrix* a bénéficié, pour sa mise en œuvre, d'une équipe dont la connivence avec la BD mérite d'être approfondie.

1.1 Clive Barker, artiste, cinéaste hors-normes

Clive Barker a deux intérêts communs avec les frères Wachowski : la BD et le cinéma. Nous allons découvrir les grands moments de sa carrière.

Illustrateur, Clive Baker avait déjà réalisé pas moins d'une centaine d'illustrations pour le premier tome d'*Abarat* [pour un public d'adolescents], cent vingt pour le deuxième tome. *Abarat* est une tétralogie.

Très jeune, Clive Baker découvre une anthologie fantastique, regroupant des nouvelles d'horreur. Ce sont ces influences qui vont le pousser à écrire des romans qui baignent dans une atmosphère de fantastique et d'horreur. En 1984, il publie le premier volume d'un recueil de textes : *Le Livre de sang* [6 volumes]. En deux ans, cinq autres tomes suivront. En 1985, Clive Barker verra la publication de son premier roman : *Le Jeu de la damnation*. Il devient alors célèbre pour ses romans.

Dans les années soixante-dix, il réalise deux courts-métrages d'horreur en noir et blanc :

- *Salomé* (1973), tourné en 8 mm. Ce film est inspiré librement de la pièce interdite d'Oscar Wilde (1891)

- *The Forbidden* (1978), tourné en 16 mm. C'est une adaptation lointaine de l'œuvre le *Dr Faustus* de Christopher Marlowe (1603).

Ces deux courts-métrages sont influencés par des références picturales, photographiques et cinématographiques.

Mais c'est avec le théâtre et le cinéma que Clive Barker débutera dans le genre fantastique. A Londres, dans le milieu underground, il crée une troupe de théâtre avec des amis. Ils créent en particulier *Frankenstein in love* (1982) et *The History of devil* (1980).

Clive Barker réalise un film d'horreur, *Hellraiser* (1987). C'est une adaptation de son roman du même nom. Ce film connaît le succès et fait reconnaître le talent de l'auteur. Il enchaîne avec *Nightbreed* (1990) [*Cabal*], son deuxième film, qui est une adaptation de son court roman *Cabale*.

La présence de David Cronenberg, dans le rôle principal, est mal vue par la 20th Century Fox, productrice du film. Le financement des effets spéciaux devient donc malaisé. Alors même que les premières séances tests auprès du public obtiennent un grand succès, la Fox remonte le film sans en avertir Clive Barker qui s'en aperçoit trop tard. Les rushes ont « disparu », ce qui l'empêche totalement d'y remédier. Le film sort dans l'indifférence générale du fait d'une absence totale de stratégie de promotion publicitaire. L'affiche du film est dessinée sans demander l'avis de Clive Barker. La 20th Century Fox argue que le film est trop dérangeant, trop séduisant, trop atypique, « l'univers des monstres y étant valorisé au détriment des autorités morales que sont la religion, la police et la psychiatrie ». Clive Barker explose de fureur dans les interviews qu'il donne à la presse, allant jusqu'à insulter les producteurs de la Fox. Seule l'écriture de ses romans va lui permettre de ne pas accorder une importance dévastatrice à ce conflit.

Aujourd'hui, avec le succès qu'a obtenu *Nightbreed* en vidéo et à la demande pressante des fans du film, Clive Barker ne cesse d'exercer des pressions sur la célèbre maison de production afin que ses rushes lui soient restitués et qu'il puisse monter la version définitive en édition DVD.

Cependant, il continuera dans le milieu du cinéma en tant que producteur ou scénariste avec *Candyman* (1992) ou *Le Maître des Illusions* (1995). Il est aussi acteur dans *Les Médiums* (2000). Sa filmographie compte aujourd'hui une dizaine de films dont les plus célèbres sont *Hellraiser* (1987) et *Candyman* (1992). Il est producteur avec *Bloody Mary* (2002) et réalisateur de nouveau avec *Tortured Souls* (2004). Il est également scénariste d'un jeu vidéo : *The Undying* (2001), de Dream Works Production. Clive Barker aime les films d'auteurs. Il apprécie notamment *Psycho* (1960), d'Alfred Hitchcock, mais aussi les films de Jean Cocteau *Le Sang d'un Poète* (1930), *La Belle et la Bête* (1930), *Le Testament d'Orphée* (1960) et de Georges Franju *Le Sang des Bêtes* (1948), *Les Yeux sans visage* (1960), *Judex* (1917).

1.2 Steve Shroce, de la planche de BD sur papier au story-board polyester

La rencontre de Steve Shroce, dessinateur et de Larry Wakowski est importante car Steve Shroce devait devenir par la suite l'auteur des story-boards de la trilogie *Matrix*.

Leur collaboration permet de comprendre en quoi cette trilogie emprunte à la bande dessinée et comment elle devient hybride, en utilisant les techniques de la BD pour la conception graphique du story-board qui servira à obtenir auprès de la Warner la garantie de production du premier film *Matrix*. Nous retrouverons les effets de BD dans les séquences et dans les plans, tout au long de la trilogie.

Larry Wakowski écrit les histoires *d'Ectokid,* une série de BD. Elle est créée par Clive Barker et les dessins sont de Steve Shroce. C'est à ce moment-là que Steve Skroce commence sa carrière dans la BD. La série est composée de 9 volumes, publiée par Marvel Comics. Steve Skroce dessine pour les 9 volumes.

L'écriture des histoires par Larry Wakowski débute avec :

- Volume n° 3, *An innocent abroad* (novembre 1993).

Viennent ensuite :

- Volume n° 4, *Are the brothers my keeper ?* (décembre 1993).
- Volume n° 5, *Sir Si und~Arcadia, 112* (janvier 1994).
- Volume n° 6, *Highway 61 revisited* (février 1994).
- Volume n°7, *You 've on got one mother* (mars 1994).
- Volume n° 8, *Soins made whole* (avril 1994).
- Volume n° 9, *Love is litre a bullet* (mai 1994).

1.3 Geof Darrow, serénité, folie

Après des études aux beaux-arts de Chicago, Geof Darrow débute sa carrière à 24 ans en tant que directeur artistique dans l'audiovisuel. Au début des années 80, il entre aux studios Hanna-Barbera en tant qu'animateur.

En 1982, il rencontre Mœbius sur le tournage de *Tron* (1982), de Steven Lisberger. Geof Darrow est impressionné par le travail de Mœbius. Il lui demande alors de devenir son illustrateur pour *Internal Transfer* (1983). Deux ans plus tard, Geof Darrow déménage à Paris où il travaille avec Mœbius sur le portfolio *La Cité Feu* (1985).

En 1986, il crée le personnage de Bourbori Thret, qui sera repris dans l'album *Comics and Stones*. Il repart aux U.S.A. et continue de travailler avec des éditeurs européens. Il retrouve Mœbius qui le présente à Frank Miller ; ils réalisent *Hard Boiled* (1990). C'est une histoire très violente qui lui permet de laisser libre cours à son sens de créativité, surtout pour les détails et la précision descriptive des scènes. En 1991, au résultat de cette fructueuse rencontre et équipée, ils remportent le prix de l' « Eisner Award » de la meilleur équipe scénariste & dessinateur.

En 1995, il se retrouve avec Frank Miller ; il réalise *Big Guy and Ruse The Boy Robot,* hommage flagrant à *Astro Boy* de Tezuka et aux films de monstres des années cinquante. Grâce à cette histoire, il gagne un nouvel « Eisner Award » en 1996, celui du meilleur dessinateur. De plus, une adaptation en dessin animé est produite en 1999 par Sony, à laquelle il collabore en tant que « character designer ».

En 1998, Geof Darrow rencontre Andy et Larry Wachowski. Lorsque les deux frères ont vu les dessins de Geof Darrow, ils ont pensé qu'ils correspondaient à leurs images, notamment les sentinelles et les robots qui ont servi dans la trilogie. Les frères Wachowski ont déclaré qu'ils aimaient ses dessins très détaillés : « Il dessine tellement de détails que cela en devient serein mais en même temps, à l'intérieur du dessin, c'est la folie [50] ».

---

[50] DVD Bonus, *Matrix*, Edition collector, Andy et Larry Wachowski, *op. cit.*

[51] DVD Bonus, *Matrix*, Edition collector, Andy et Larry Wachowski, *op. cit.*

C'est à *Manex*, la société d'effets visuels de John Gaeta, qu'ils doivent les monstres [sentinelles] et l'effet spécial de ralenti sur la balle dont nous parlerons plus loin.

Geof Darrow déclare : « Les frères Wachowski n'aimaient pas mes dessins de sentinelles. Alors, ils ont fait appel à d'autres personnes, mais ils n'ont pas aimé leurs dessins [51] ».

Geof Darrow leur a demandé une deuxième chance. Il a dessiné les sentinelles très vite dans la matinée, car les réalisateurs allaient à la Warner Bros. Finalement, les dessins de Geof Darrow ont été retenus pour les sentinelles. Il était ravi, car pour lui c'est un peu les méchants du film et il était satisfait de travailler dessus. Il a contribué au Power Plant [pépinière d'enfants].

Lorsque Geof Darrow résidait en France, il expédia un dessin par fax à Larry Wachowski. C'était bien plus effrayant que Larry Wachowski ne le pensait, car les deux frères voulaient que l'aspect soit très différent des surfaces « bien polies » de la science-fiction. Ils préféraient que les décors aient l'air sale et affreux.

Geof Darrow a aussi dessiné le vaisseau appelé « Nebuchadnezzar ». Toute la technologie est inspirée de ses dessins. Le vaisseau devait avoir l'air vieux, non-sophistiqué, comme celui de la série télévisée *Star Trek* (1966-1969), de Gene Roddenberry. Il fallait qu'il donne l'impression d'être tout le temps réparé. Andy et Larry Wachowski pensaient que le vaisseau avait un aspect presque organique, une apparence de « jungle industrielle », pleine de gadgets, avec des câbles. Cet univers retranscrit le monde de Geof Darrow avec ses dessins pleins de détails. Les personnages sont reliés par des câbles aux machines. Un univers technologique où se rencontrent l'homme et la machine, qui rejoint celui de la cyberculture, par ce corps relié, connecté, à la machine [*eXistenZ*, *Immortal*, *Neuromancer*].

Tout au long du tournage, ils espéraient pouvoir tout garder de leur story-board pour obtenir un résultat ressemblant. Le story-board a été retranscrit dans la même démarche que sur papier. Ils ont réussi la même forme en cinéma, au maximum de ce qu'ils pouvaient faire avec leur équipe pour retranscrire exactement cet univers de la BD à l'écran.

Quand Andy et Larry Wachowski travaillent au story-board, ils miment les scènes en compagnie de leur dessinateur Steve Shroce qui observe, dessine et cadre l'image d'après nature. Steve Shroce ne travaille pas à partir d'un scénario tout seul, les réalisateurs sont toujours présents. Ils lui décrivent chaque plan. Cette technique se retrouve dans la façon de travailler dans le cinéma d'animation où l'on mime les personnages pour les retranscrire d'abord sur papier calque pour en faire ensuite un « anim test » [montage d'une suite de calque en animation traditionnelle].

John Gaeta, le superviseur des effets spéciaux affirme :

> La conséquence immédiate de leur expérience de la bande dessinée, c'est l'expressivité des story-board. Et les moments qu'ils choisissent de dessiner. Leurs arrêts sur image sont souvent très bien choisis. Ils sont délirants et provocateurs. [52]

Cette hybridation du cinéma par la BD pour la réalisation de la trilogie *Matrix* ne va pas en rester là. C'est une grande rencontre qui va se produire entre Steve Shroce, le story-boarder et Geof Darrow, dessinateur de BD, pour dessiner sur le projet.

Après le tournage de la trilogie *Matrix,* les deux dessinateurs vont travailler ensemble sur *Doc. Franstein* (2004). Andy and Larry Wachowski contribuent par leurs idées et leurs scripts à ce projet, mais le concept reste celui de Geof Darrow : le monstre ou la créature devient un héros d'aventure et d'action. *Doc.Franstein* est nominé en 2005. Il obtient un « Eisner Award » pour la meilleure nouvelle série. Six numéros sont publiés. Les frères Wachowski [script] et Geof Darrow [dessin] travaillent également sur un autre projet et surtout sur le personnage de *Shaolin cowboy* (2004 à 2007), dont sept albums sont réalisés. On s'aperçoit qu'après leurs films, les frères Wakowski sont retournés vers leur première passion, la BD.

C'est elle qui a influencé leur filmographie du point de vue des cadrages, de la narration et de la collaboration avec des auteurs de BD, en vue d'un travail en équipe pour réaliser ces films. Cette confrontation de la BD et du cinéma nous permet de mettre en évidence une hybridation des deux média utilisés dans les rendus des plans et des séquences au niveau du rythme.

---

[52] DVD Bonus, *Matrix*, Edition collector, Andy et Larry Wachowski, *op. cit.*

1.4 Owen Paterson, l'imaginaire bois et carton pâte

Les frères Wachowski font appel à Owen Paterson, chef décorateur, pour faire les décors de la trilogie. Ce dernier a remporté l' « Australian Film Instituts Award » pour *The adventure of Priscillla, Queen of désert* (1994), de Stephen Elliot. Il a également travaillé sur *Welcome to Woop Woop* (1997), du même réalisateur ; *Race the sun* (1996), de Charles Kanganis ; *Red Planet* (2000), d'Anthony Hoffman et *Travelling North* (1987), de Carl Schultz.

Il est directeur artistique sur *Bliss* (1997), de Lance Young. Son nom figure aux génériques de productions télévisées comme *The Beast* (1996), de Jeff Bleckner, adapté du roman de Peter Benchley, *Noriega, the riddle of the Stinson* (2000), de Anthony Hoffman et *Heartbreak High* (1994). Owen Paterson est chef décorateur pour *Matrix*, *The Matrix Reloaded* et *Matrix Revolutions*, d'Andy et Larry Wachowski. Il travaille également sur *V for Vendetta* (2005), de James Mc Teigne, le scénario est d'Andy et Larry Wachowski, les producteurs sont Joel Silver, Andy et Larry Wachowski. Il est chef décorateur sur *Speed Racer* (2008), d'Andy et Larry Wachowski.

Owen Paterson et l'équipe australienne du tournage de la trilogie Matrix ont suivi les dessins de Geof Darrow pour les décors. En effet, le dessinateur réalise une partie du story-board, notamment la séquence de combat dans la station de métro. Il est responsable du design des machines présentes dans le monde réel : les sentinelles, les pods et les tours. Il conçoit également une partie des décors et des accessoires. L'équipe de décoration doit rendre une différence visuelle entre la matrice et le monde réel. Il a fallu distinguer les deux mondes de façon discrète et omniprésente. Tout ceci, afin de donner quelques pistes au public mais sans plus d'indications dévoilées. Dans le décor de la matrice tout est un peu défraîchi, monolithique et grillagé, car c'est créé par une machine [*Neuromancer* de William Gibson].

Dans la séquence de la salle d'interrogatoire et les locaux officiels, on peut apercevoir des grillages au mur, au sol et même au plafond. Les décorateurs espéraient que cela donnerait une impression de contrôle officiel.

Le travail d'Owen Paterson et de son équipe consiste à créer les univers où les frères Wachowski et les acteurs travailleront. Les réalisateurs sont surpris, lors du rendu de la réalisation des décors, notamment à cause de leur caractère gigantesque. Owen Paterson a tout créé d'une manière superbe et très réaliste à leur goût. Les décors étaient tellement spectaculaires que cela

dépassait tout ce qu'ils avaient pu imaginer. Il était donc allé plus loin qu'eux du point de vue de la conception créative.

L'équipe de décoration s'est beaucoup inspirée, comme le voulaient les réalisateurs, des dessins de Geof Darrow qu'il avait réalisés pour le film. Tout ceci pour rester fidèle. à son univers. Mais pour transformer ses dessins de BD et ses idées fantastiques, il a fallu quelques adaptations dans la conception du décor. Par exemple, pour que cela tienne en équilibre. En tout cas, l'équipe de décoration s'efforce de recréer le monde qu'il a inventé.

Les décors d'Owen Paterson découlent des dessins de Geof Darrow et de son imagination démente. Ils étaient pour eux tellement fascinants qu'ils voulaient les recycler en décor de boîte de nuit, à la fin du tournage. Il faut savoir que les décors de *Dark City* (1997), d'Alex Proyas ont été recyclés dans la trilogie *Matrix*.

Owen Paterson, réfléchissant au travail qu'il a effectué pour *Matrix*, explique : « Je me dit que créer des décors, c'est un peu la matrice. Il y a un côté en contreplaqué. Puis on passe une autre porte et c'est un autre monde, c'est comme la matrice [53] ».

Il y a un simulacre derrière chaque objet, c'est une sorte d'illusion de la Matrice en elle-même. Le simulacre et la simulation sont très présents tout au long du film, y compris dans son système de création de décor où l'on passe d'un univers à un autre formellement. Le décor du film de science-fiction est hybride au point qu'il est recyclé dans d'autres films du même genre pour se diversifier en d'autres éléments existants. Il en est de même pour certains effets spéciaux de cinéma qui sont recyclés et revendus pour des parcs d'attraction publics.

Dans le but d'attirer une clientèle familiale confortable, la ville de Las Vegas a investi dans des hôtels-casinos qui comportent deux mille à cinq mille chambres. Ils coûtent environ un milliard de dollars. Ces lieux présentent à leur public de nombreuses attractions autour de la magie, du fantastique et de la science-fiction. C'est certainement ici le prolongement du cinéma hollywoodien [*Casino Royale* (1995), de Martin Scorsese].

---

[53] DVD Bonus, *Matrix*, Edition collector, Andy et Larry Wachowski, *op. cit.*

> Disneyland : un espace de régénération de l'imaginaire, comme ailleurs, et ici même, les usines de traitements de déchets. Partout il faut aujourd'hui recycler les déchets, et les rêves et les fantasmes - l'imaginaire historique, féerique, légendaire des enfants et des adultes est un déchet, la première grande déjection toxique d'une civilisation hyperréelle. Disneyland est le prototype de cette fonction nouvelle sur le plan mental. [54]

Ces décors sont donc un prolongement de l'imaginaire dans le cinéma de fiction. Jean Baudrillard dit que Disneyland est posé comme un imaginaire. Cela permet de faire croire que Los Angeles et l'Amérique ne sont plus réels mais de l'ordre de l'hyperréel et de la simulation. Il s'agit pour l'auteur de cacher le réel qui n'est plus le réel mais un simulacre du paysage, du décor quotidien, de l'environnement du citoyen américain. Le paysage s'étend pour lui comme un long travelling perpétuel où défilent studios de cinéma, centrales électriques et atomiques qui alimentent le réel. Los Angeles a une dimension spatiale irréelle, saturée de nombreux réseaux et de nombreux parcs d'attractions [*Enchanted Village, Magic Mountain, Marine World*]. Jean Baudrillard pense que Disneyland est le contre-champ du monde réel [Los Angeles - Las Vegas].

Le recyclage du décor de cinéma est culturel et économique en ce qui concerne la trilogie *Matrix*. Le décor de *Dark City* est recyclé pour son utilisation dans la trilogie *Matrix*. Le simulacre est de faire croire au spectateur que *Matrix* est un film « unique par ses décors ». Peut-être que cette économie de décors montre une certaine crise du cinéma américain. L'auteur de *Simulacres et simulation* en conclut que c'est toute l'Amérique « réelle » qui est Disneyland. En quittant les U.S.A. pour leur tournage en Australie, les frères Wachowski trouvent plus de liberté que dans les locaux hollywoodiens de la Warner.

1.5 John Gaeta, le temps figé, le binaire

L'étude de cette partie est éclairée par l'annexe n° 1[cf. 1.7. Rectification : déconstruction - reconstruction]. Dernier personnage important impliqué dans l'élaboration du projet des frères Wachowski, John Gaeta dirige la société *Manex Visual Effects* qu'il a créée à Almeda, Californie. Elle est composée de soixante-cinq artistes ayant pour tâche de réaliser des effets spéciaux.

---

[54] BAUDRILLARD Jean, *Simulacre et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 27.

John Gaeta lui-même connaît bien le domaine du film à effets spéciaux. Il a déjà tourné pour des productions importantes, notamment avec Douglas Trumbull qui a réalisé des SFX pour *2001, L'Odyssée de l'espace* (1968), de Stanley Kubrick.

Il a fait ses débuts avec des films d'action : *Judge Dredd* (1995), de Danny Cannon, [Animation et SFX] et *Eraser* (1996), de Charles Russell, [Animation et SFX].

Suivront : *Matrix*, [Animation et effets visuels] ; *Matrix Reloaded*, [Animation et SFX] ; *Matrix Revolutions*, [Animation et SFX], la trilogie de Larry et Andy Wachowski, *Matrix*.

Durant la même période, il intervient sur *Red Planet* (2000), d'Anthony Hoffman.

John Gaeta est couronné à l'Oscar pour sa contribution à *Matrix* et à la réalisation d'un des sept courts-métrages de *Trapped Ashes* (2006), de Sean S. Cunningham et Joe Dante.

Il est superviseur SFX de *Speed Racer* (2008), de Larry et Andy Wachowski.

Ces deux derniers font la rencontre de John Gaeta et dès novembre 1997, *Manex* commence à travailler sur le projet *Matrix*, avec pour objectif la réalisation des quatre-cents quinze plans que nécessite le film. Quand la production se déplace en Australie, deux sociétés supplémentaires locales furent impliquées dans ce projet, il s'agit d'*Animal Logic* et *D-Film*. Implantées à Sydney, elles ont été très présentes dans cette trilogie.

Les réalisateurs, imprégnés de la culture BD, expliquent à John Gaeta qu'ils connaissent bien la technique d'animation japonaise et qu'ils souhaitent la transposer dans ce film avec des acteurs réels. Cette technique issue de la japanime consiste à décomposer l'action en une suite d'éléments manipulés de façon à conférer au mouvement « un maximum d'impacts visuels ». Pour leur producteur Joel Silver, cela rappelle les films d'actions japonais comme *Akira* (1988], de Katsuhiro Otomo, adapté du manga [1984, du même nom et du même auteur], à la différence que, sur la trilogie, ils travaillent sur des personnages réels et essaient d'ouvrir selon eux « un champ inédit aux techniques de SFX classiques ».

En matière de SFX, les frères Wachowski sont très exigeants. Dans une même scène, ils désirent voir le héros bondir dans les airs, puis, à l'apogée de la virevoltante figure, le voir donner

un coup de pied très rapide et retomber au sol comme une feuille morte au ralenti. La séquence doit être sans coupure avec une caméra en rotation à 360° autour du personnage.

Cette rencontre de John Gaeta va permettre d'obtenir cet effet tant recherché par les réalisateurs, l'effet de temps ralenti, avec le bullet time. Cet SFX est ce qui se rapproche le plus de la BD. Il consiste à figer une action dans un laps de temps donné comme s'il y avait un arrêt sur image. La caméra est mobile autour d'un sujet en mouvement ralenti. Pourtant l'épreuve imposée par les deux réalisateurs à John Gaeta est difficile. Ils veulent des ralentis à six cents images par seconde ce qui implique des mouvements de caméra vingt-cinq fois plus rapides que la normale, soit pour certains plans des parcours de trente mètres devant être réalisés en trois dixième de seconde. John Gaeta relève le défi. Il est « le précurseur d'une idée », selon l'équipe de la trilogie, idée qui consiste à utiliser des appareils photographiques.

L'image est formée d'une centaine de photographies. Cet effet ressemble à une séquence, mais c'est une suite de photographies.

Il fallut engager des sociétés de SFX basées à Sydney et aux U.S.A, pour concrétiser ces projets de séquence. Les deux réalisateurs travaillent surtout avec la société *Manex* et John Gaeta leur superviseur d'effets spéciaux. Mais les deux sociétés australiennes *Animal Logic* et *D-Film* sont très présentes dans ces films. *Animal Logic* est chargée de la séquence du couloir où l'on voit les codes et la désintégration de l'agent. *D-Film* réalise des éléments très complexes à base de compositing dans des séquences. On remarque ces SFX dans deux séquences, celle du saut de Néo depuis un gratte-ciel et celle de l'accident de l'hélicoptère dans la façade de verre d'un immeuble.

1.6 Bilan

Le défi que s'étaient donné Andy et Larry Wachowski était de réaliser un long métrage en y intégrant des éléments d'une BD influencée par les films de kung-fu et la Japanime. Nous avons, au cours de l'exposé, relevé de nombreux cas de ces influences et souligné que la mise au point de l'effet bullet time a fortement contribué à la réussite de cette hybridation.

Le succès des frères Wakowski tient en grande partie à l'équipe des auteurs spécialisés, proches de la BD, dont ils ont su s'entourer, au service de leur trilogie. Nous avons présenté ces

personnages clé : Clive Barker, Steve Shroce, Geof Darrow, Owen Paterson. Cette série de portraits nous a permis de décrire le cheminement professionnel et technique de la réalisation d'un film hybride en 3D qui intégre des acteurs réels.

Les réalisateurs ont fait appel également à John Gaeta, directeur de Manex pour concrétiser leurs effets « cartoon ». Ils recherchaient un effet de temps ralenti, et John Gaeta est devenu le superviseur des effets spéciaux et a réalisé en particularité l'effet bullet time.

Les autres effets ont été pris en charge par deux sociétés australiennes *Animal Logic* et *D-Film*, qui ont réalisé des séquences d'effets spéciaux en compositing.

Quant à l'effet bullet time, nous avons vu qu'il ne vient pas seulement de « l'invention » de John Gaeta. Bien avant lui, Jules-Etienne Marey et Eadweard Muybridge avaient déjà, en quelque sorte, figé le mouvement. Nous verrons par la suite que Michel Gondry, réalisateur de vidéo-clips et de spots publicitaires, a mis au point cet SFX.

2. Jules-Etienne Marey et Edweard Muybridge précurseurs du bullet time

2.1 Le temps impur

Considérer les recherches de Jules-Étienne Marey et Eadweard Muybridge comme annonciatrices du bullet time revient à énoncer un anachronisme, entendu ici comme le définit Georges Didi-Huberman dans *Devant le temps*. L'anachronisme le plus patent concerne la lecture de l'œuvre de Fra Angelico. Georges Didi-Huberman l'énonce en disant, avec une certaine provocation sans doute, que la personne qui a le mieux compris cette œuvre n'est pas un historien de l'art, mais l'artiste du « dripping » Jackson Pollock. Ainsi l'auteur de *Devant le temps* explique que c'est la première référence qui lui est venue à l'esprit en découvrant le pan tacheté de la fresque de Fra Angelico, *La Madone des ombres*, (1440-1450), bien qu'il reconnaisse qu'il serait incongru de considérer Fra Angelico comme l'ancêtre de l'action-painting. Par contre l'historien devra avoir désormais conscience, à partir de cette incongruité, qu'il se trouve face à un nouveau problème à résoudre pour l'histoire de l'art. Georges Didi-Huberman affirme au sujet du pan de la fresque tachetée de Fra Angelico : « Nous voici bien *devant le pan* comme devant un objet de temps

complexe, de temps impur : un extraordinaire *montage de temps hétérogènes formant anachronismes* [55] ».

C'est dans cette perspective anachronique que nous entendons le titre « Jules-Étienne Marey et Eadweard Muybridge précurseurs du bullet time ».

2.2 L'œil humain, cet incapable

En France, le physiologiste Jules-Étienne Marey (1830-1904) met au point en 1870 un dispositif qui enregistre très précisément les déplacements. Il fait des recherches sur la locomotion des êtres humains et des animaux [terrestre et aérienne]. Avant d'utiliser la photographie, Jules-Étienne Marey invente une méthode d'enregistrement graphique fondée sur la transmission pneumatique. Des impulsions sont émises par des capteurs placés sur des chaussures spéciales qui sont maintenues au sol par le poids du corps. Ces signaux sont enregistrés sur un kymographe [appareil qui dessine des courbes graphiques au moyen de quatre griffes]. Ces chaussures expérimentales sont conservées à Beaune, au musée Jules-Étienne Marey.

Ce chercheur applique aussi cette méthode à l'étude du vol des oiseaux. Pour cela, il construit une sorte de manège qui ressemble à un tourniquet. L'oiseau peut ainsi bouger librement pour que ses mouvements soient enregistrés. Grâce à cette installation, Jules-Étienne Marey calcule la fréquence des battements d'aile en vol libre en utilisant à la fois des signaux électriques et pneumatiques. Il étudie également le mouvement des jambes des chevaux. En effet, l'œil humain n'est pas capable d'analyser une succession de mouvements aussi rapides. Cette technique de recherche permet une étude très détaillée. Un stylet trace des diagrammes qui représentent, selon cette méthode d'enregistrement graphique, la relation spatio-temporelle des jambes du cheval à chaque type d'allure.

Une séquence du film *La naissance du cinéma*, de Roger Leenhardt et de l'historien du cinéma Georges Sadoul (1946) a réalisé une reconstitution de la méthode d'enregistrement de Jules-Étienne Marey pour l'analyse de la locomotion du cheval. Nous y apprenons que chaque contact d'un sabot avec le sol est enregistré par le kymographe tenu par le cavalier. A cette époque les courses de chevaux étaient un sport très populaire et suscitaient le plus grand intérêt

[55] DIDI-HUBERMAN Georges, *Devant le temps*, Paris, De Minuit, 2000, p. 16.

auprès du public.

En 1873, Jules-Étienne Marey achève son étude sur la locomotion du cheval et il publie ses recherches dans son livre *La machine animale*. A peu près à la même époque à San Francisco, Californie, il semblerait que le photographe Edweard Muybridge ait pris un instantané de la silhouette d'un cheval au galop. Malheureusement personne n'a retrouvé l'original.

2.3 La gymnastique, un sport mécanique

Jules-Étienne Marey a également étudié les déplacements du corps humain, car la gymnastique était l'un de ses principaux sujets de recherche.

Concernant la société *Matrix unit* et la société *ESC Entertainment,* Demian Gordon, leur responsable en capture de mouvements, affirme au sujet du squelette du personnage utilisé pour créer les protagonistes virtuels : « La silhouette représente les os du personnage. Elle peut représenter n'importe qui [56] ».

On pourrait admettre l'hypothèse que Jules-Étienne Marey est le précurseur de la capture de mouvements. On vérifie cette découverte dans *Les Origines du cinéma scientifique : Les Pionniers* (1989), de Virgilio Tosi.

Lors d'une séquence du film nous découvrons un modèle féminin qui porte une baguette fixée à ses hanches pour faciliter la mesure de leur oscillation. Une autre séquence de la reconstitution des recherches de Jules-Étienne Marey sur le mouvement, extraite de *La naissance du cinéma,* montre de quelle façon il modifie sa méthode d'enregistrement. Cette fois, il se sert d'un modèle complètement vêtu de noir. Les parties du corps dont les mouvements doivent être enregistrés portent de fines lignes et des points blancs. Les mouvements rapides laissent sur la plaque des traînées blanches. Lors de l'enregistrement d'un saut, les parties en déplacement lent sont définies beaucoup plus nettement. A partir de cette représentation schématique dont ses

[56] DVD Bonus, *Matrix Revolutions*, Andy et Larry Wachowski, Opérateur, Néoréalisme, Demian Gordon, Responsable de la capture de mouvements, Matrix unit, ESC Entertainment, Warner Bros, 2003.

plaques sont le point de départ, Jules-Étienne Marey récolte de bien meilleures informations analytiques.

La surimpression d'images successives permet de recréer le mouvement original. Certaines de ces images ont une valeur esthétique car des artistes s'en servent comme modèle de représentation.

Dans son livre *L'invention du cinéma*, Georges Sadoul explique qu'en 1872, en Californie, Leland Stanford, milliardaire, est au centre d'une société d'hommes enrichis par la prospérité californienne [le commerce, les chemins de fer ou les spéculations sur les terrains]. Ce gouverneur possède un ranch à Palo Alto, à une vingtaine de kilomètres de San Francisco. Il est amateur de chevaux comme les riches spéculateurs qui l'entourent. Ils ne se contentent pas d'avoir dans leurs écuries des chevaux et de parier lors des courses, ils discutent de la littérature hippique. Dans le monde des courses et des propriétaires d'écuries, une question se pose au sujet de la position précise des membres d'un cheval au galop. Cette question n'était pas encore résolue, bien qu'en 1780 des observations avaient été faites sur l'étude de traces sur du sable bien ratissé. Seulement, en conclusion, cette méthode n'apprend pas le moment où les fers des chevaux ont touché le sol.

Jules-Étienne Marey réalise des graphiques décomposant les positions d'un cheval au galop ou au trot. Ces planches sont gravées et traversent l'Atlantique en 1873 pour se retrouver de nouveau dans le monde hippique. À San Francisco, elles suscitent des controverses parmi les passionnés du cheval :

> James R. Keene et Frederic Mac Crellish les jugèrent invraisemblables et stupides. Etait-il raisonnable, par exemple, de supposer qu'un cheval au galop s'appuyait et retombait de toute sa force sur un seul de ses sabots de devant ? Leland Stanford était d'un autre avis. [57]

Georges Sadoul précise que le gouverneur, Leland Standford parie vingt cinq mille dollars, s'il ne prouve pas qu'un cheval au trot quitte le sol de ses quatre fers à la fois. Les millionnaires californiens décident comme arbitre d'avoir recours à la photographie. Pour cela, ils font appel à Eadweard Muybridge qui revient des terres glacées de l'Alaska, récemment acquises par les États-Unis [c'est un des premiers reportages photographiques]. Il est engagé pour vérifier

[57] SADOUL Georges, *Histoire Générale du cinéma, L'invention du cinéma,* tome 1, Paris, Denoël, 1948, p. 61.

photographiquement les affirmations du physiologiste français Jules-Étienne Marey concernant le galop du cheval.

Pour cela, il fait construire dans son ranch une piste expérimentale spéciale. Eadweard Muybridge dispose une série d'appareils photographiques alignés le long de la piste. Le lieu de la prise de vue est un fond blanc, celui-ci possède un marquage de référence qui le jalonne. Les appareils photographiques sont dotés de deux objectifs. Ils prennent deux images à chaque exposition.

2.4 Un ranch à Palo Alto

Ce n'est qu'en 1878, qu'Eadweard Muybridge réussit à décomposer avec suffisamment de netteté le mouvement du cheval, en utilisant une batterie de douze appareils à déclenchements successifs. La piste est composée de douze cabines de bain alignées. Leurs portes sont trouées ; à chaque porte un objectif photographique passe par ce trou. À l'intérieur des cabines un laboratoire où l'on peut préparer une plaque au collodion. Lors d'une prise de vue, douze assistants entrent dans chaque cabine, ils préparent, chargent les appareils. Puis au cours de l'expérience, ils utilisent vingt-quatre appareils et un autre pour photographier le cheval de face. Un cheval est lancé sur la piste. Sur celle-ci sont tendus des fils en travers qui sont rompus par la course. La rupture d'un fil déclenche le déclic d'un appareil.

> Dans cette reconstitution extraite de la naissance du cinéma, nous voyons les nouveaux obturateurs électromécaniques munis de déclencheurs automatiques. Les journaux hippiques publièrent les résultats des analyses d'Eadweard Muybridge et donnèrent aux lecteurs la possibilité de décomposer les phases d'un pas complet et de comprendre la complexité du mouvement des quatre jambes, ce qui n'aurait pu être possible auparavant. [58]

Cette expérience décrit une installation qui semble annoncer l'effet du bullet time, notamment dans le dispositif qui consiste à placer des appareils photographiques munis d'un déclencheur automatique et d'un marquage pour se repérer dans l'espace. Quant à l'idée de tourner autour d'un protagoniste comme dans l'effet bullet time, on la retrouve dans une série de trois planches d'images réalisées par Eadweard Muybridge. Cette série représente une femme

[58] CASSETTE VIDÉO, *The origins of Scientific cinematography*, Virgilio Tosi, Série produite par Institut Für den wissenshaftlichen film Göttlingen, 1989. [L'expérience de Jules-Étienne Marey est exposée dans cette cassette, de Virgilio Tosi, qui évoque les prémisses de la capture du mouvement.]

tenant sur son genou plié, un enfant. Elle semble lui donner la fessée. Lorsque l'on regarde successivement les images de la première à la troisième rangée, on a l'illusion d'un tour complet autour du corps.

2.5 Bilan

Après le compte-rendu des recherches de Jules-Étienne Marey et d'Eadweard Muybridge, deux caractéristiques concernant les expériences d'Eadweard Muybridge révèlent une filiation de l'effet du bullet time avec les techniques et procédés de celui-ci.

La première consiste dans l'utilisation de plusieurs appareils à déclenchement automatique successif. Eadweard Muybridge utilise des repérages pour synchroniser les mouvements. Cela renvoie à l'idée du montage avec ses repères dans le temps effectués par Larry et Andy Wachowski. La prise de vue sur fond blanc rappelle la technique du compositing : l'incrustation sur fond vert ou bleu. Mais à la différence de l'effet bullet time, cette invention reste toutefois linéaire. Eadweard Muybridge n'utilise pas de dispositif en cercle, mis à part le cas, cité précédemment, de la femme tenant un enfant sur son genou plié.

La deuxième concerne le mouvement qui est donné au spectateur par le point de vue de l'appareil photographique, à chaque prise de vue successive autour d'un corps. Il faudrait la combinaison de ces deux effets techniques pour avoir un effet de bullet time qui donnerait l'illusion d'un tour complet autour du corps.

3. Michel Gondry le bullet time du vidéo-clip au spot publicitaire

À Paris, Michel Gondry est issu d'une formation à l'école Olivier-de-Serres [école des Arts Appliqués]. Cet enseignement lui apporte la connaissance et la pratique du graphisme que l'on retrouve plus tard dans ses créations. En parallèle à ses études, il développe sa passion pour la musique pop en formant le groupe Oui-Oui, dans lequel il est batteur. Michel Gondry réalise les clips de plusieurs singles de Oui-Oui : *La Ville*, *Les Cailloux*, *Ma Maison*.

3.1 Définition du vidéo-clip

Le vidéoclip, vidéo-clip ou clip, au cinéma et en vidéo, est une courte production qui

présente un artiste, un groupe ou une œuvre, pour le promouvoir par une bande vidéo [DVD, blog, site internet]. Le terme désigne depuis les années quatre-vingt, un film qui se propose de faire correspondre des images à un extrait musical déjà existant. *Clip* est un mot d'origine anglaise signifiant « extrait » : *to clip something off*, « couper ». Le clip se présente comme une partie d'un tout plus large. La signification passe par la mise en rapport de chaque fragment avec ceux qui l'entourent. Il est important de rappeler que cette manière de considérer le flux audiovisuel est à relier directement aux avant-gardes soviétiques des années 1920 comme Dziga Vertov et Serguei Eisenstein.

En voyant le clip *La Ville* sur MTV, la chanteuse islandaise Björk décide de travailler avec Michel Gondry. Cette rencontre crée une collaboration pour la réalisation d'un vidéo-clip qui reçoit de nombreux prix. Michel Gondry réalise ensuite d'autres vidéo-clips pour Björk : *Army of me* (1995), *Isobel* (1995), *Hyperballad* (1995), *Bachelorette* (1997), et *Joga* (1997).

Michel Gondry devient un des réalisateurs de vidéo-clips les plus talentueux. Il collabore à la réalisation de clips avec d'autres artistes dans le domaine de la musique : Daft Punk, IAM, Rolling Stones, White Stripe… Concernant le premier effet de bullet time, nous retiendrons le groupe des Rolling Stones.

Le parcours de réalisation de vidéo-clips musicaux de Michel Gondry est marqué par la proximité qu'il entretient avec les artistes rencontrés. Lors d'une interview dans la revue *Bref* il explique :

> Stéphane Kahn : Pour la conception du clip, y a-t-il une réelle collaboration avec les musiciens ?
>
> Michel Gondry : Avec des gens comme Dave Grohl, Beck ou Björk, on s'est vu, on s'est parlé et on s'est découvert pas mal de points communs. [...] Quand je rencontre quelqu'un, j'essaye au contraire de me dire que c'est mon cousin, mon frère, qu'on a les mêmes problèmes. Je tente de voir ce qu'il y a à l'intérieur, de trouver ce qui correspond à ce que je porte. Et, sur cette base, je peux créer un univers qui me reflète et qui le reflète. [59]

3.2 Le clonage des protagonistes et la boucle dans le vidéo-clip

Pour ce réalisateur de clips, c'est la musique qui domine et agit sur le rythme des images.

[59] GONDRY Michel, « Visite en Gondrysie », *Bref* , Spécial clip, n° 607, 2004, p. 28.

Ce sont les rythmes musicaux qui sont les plus importants pour la synchronisation des images avec le son. Le montage suit une harmonie imitatrice du rythme de la musique, très certainement grâce au fait que Michel Gondry, lui-même batteur, connaît parfaitement la musique. Ces images deviennent des photogrammes ou vidéogrammes sonores.

Dans le vidéo-clip de la chanteuse Kylie Minogue, *Come into my world* (2002), de Michel Gondry on constate à chaque refrain, lorsqu'elle se déplace en cercle au carrefour d'un quartier, qu'une nouvelle Kylie Minogue apparaît et rejoint celle qui la précède et ainsi de suite. La chanteuse est clonée à chaque fois qu'elle passe devant la boutique d'où elle sort au début de la chanson pour la première fois. Il en est de même pour les protagonistes qu'elle croise sur son trajet, dans un quartier populaire de Paris. Ils sont eux aussi clonés à leur tour à chaque passage de la chanteuse. Dans ce vidéo-clip, il s'agit de multiplication de personnes physiques dans un système de boucle durant un parcours répétitif. Cette boucle se répète toujours lors du refrain.

3.3 L'objet motif et sa multiplication

On peut observer l'importance du rythme des images et de la musique dans un autre exemple de vidéo-clip : *The Hardest Button to Button* (2003), de Michel Gondry, sur le duo d'artistes musiciens, les Whites Stripes, originaires de Detroit, Michigan. Ce duo est composé de Jack White [John Anthony Gillis], guitare/chant et de Meg White [Megan Martha White] à la batterie. Le cinéma n'est pas inconnu pour les deux musiciens, puisqu'ils ont été acteurs dans *Coffee and Cigarettes* (2003), de Jim Jarmush, cinéaste indépendant américain. Michel Gondry, dans ce clip, renforce le côté créatif et minimaliste du duo. A chaque rythme de guitare ou de batterie l'image d'une batterie ou d'un amplificateur de guitare *Fender* se matérialise dans l'espace. L'image de l'amplificateur ou de la batterie se multiplie ou se réduit. Ce clip est réalisé grâce à un procédé de technique d'animation : image par image appelé l'effet « pelure d'oignon » [chaque image garde la trace d'une autre image]. À la différence du vidéo-clip *Come into my world* de Kylie Minogue, les protagonistes surgissent image par image d'une manière saccadée, à la lecture du vidéo-clip. La multiplication et le clonage se font sur les objets utilisés par les protagonistes. L'image se transforme esthétiquement parfois en « vumètre de contrôle sonore » ou en motif géométrique [une étoile, un cercle]. L'image devient, au sens de la technique d'animation, comme une image-objet ou une image-clé au rythme de la musique. On peut remarquer des saccades qui s'apparentent au film d'animation, comme si la cadence était réduite à la prise de vue. Ces

mouvements hachés sont très bien maîtrisés ; ils simulent un ralenti ou des accélérations.

Ces images créent de la sensation. Elles suivent le rythme de la musique et, par l'effet créé, elles deviennent motifs. Elles stimulent par cette cadence, une impression de montage d'images fixes ou de photographies mises bout à bout. C'est une performance qui joue avec le temps musical et l'espace.

Dans le livre inclus dans le coffret du DVD *The work of Director Michel Gondry*, on comprend que le duo musical The White Stripes joue dans des espaces très différents [dans les rues, la forêt, les voies de chemin de fer, sous un pont]. Michel Gondry et son équipe cherchent à produire un écho visuel en multipliant leurs instruments, par exemple à chaque fois que Meg White frappe sur un élément de sa batterie, cet élément se fige au moment de sa frappe. Ensuite lors du cut, Meg White passe à un autre mouvement. Elle frappe de la même façon encore et encore, et reste à la même place au moment ou elle change de plan. Ainsi, derrière elle, Meg White laisse dans l'espace, une combinaison de batteries à chaque fois qu'elle joue [plan nouveau]. Pour plus de précision Michel Gondry affirme qu'au début de la chanson, elle joue 16 mesures au moins à la grosse caisse. A la fin du plan séquence ce sera une rangée de 16 tomes de basses parfaitement alignés dans l'espace. Alors, elle frappe la cymbale en même temps et revient aux tomes de batterie, accompagnée cette fois d'un petit tome au ton plus aigu. Ensuite ce sera une cymbale, et beaucoup de tomes basses dans la rangée.

Pendant ce temps, Jack White fait la même chose avec son microphone et son amplificateur. A chaque fois qu'il joue un nouvel accord, il avance d'un pas, ses microphones et ses amplificateurs restent derrière lui, ce qui crée une rangée de microphones et d'amplificateurs. On va voir les musiciens traverser le décor en laissant derrière eux une combinaison d'amplificateurs, microphones et batteries. Pendant le chant, le son augmente, Meg White utilise tous les éléments, la cymbale, la caisse claire et la grosse caisse. La combinaison qui va suivre le motif qu'elle joue, va ressembler à une grosse caisse et des cymbales, une caisse claire et une cymbale, deux tomes basses et une cymbale...

L'amplificateur de Jack White sera plus gros. Étant donné que sa dimension sonore est de plus en plus forte, il peut laisser derrière lui deux amplificateurs à la place d'un seul, à chaque fois.

À la troisième partie de la chanson, la répétition du rythme de la guitare et de la batterie va donner la possibilité de créer un motif géométrique plus « fou » avec les instruments.

Par exemple, à la première mesure à deux fois quatre temps nous voyons Meg White avec un élément de batterie, plus deux éléments, trois, quatre, ce qui crée une ligne horizontale d'éléments de batterie [ce sont les quatre premiers temps]. Les quatre temps suivants, elle crée une ligne complète de batteries à chaque fois.

Michel Gondry explique que cela se traduit de cette façon : quatre éléments de batterie, huit éléments de batterie, puis douze, puis seize. Puis, Jack White a un petit amplificateur, puis deux, puis trois et quatre. C'est alors qu'un énorme amplificateur remplace les quatre petits. Il a deux énormes amplificateurs. Un mur de son.

Retour à Meg White : à chaque rythme une nouvelle batterie vient entourer celle sur laquelle elle est en train de jouer. Alors, après les quatre temps, elle est entourée par le plus énorme jeu de batteries qui soit.

Jack White, en train de jouer de la guitare, est debout sur deux énormes amplificateurs, puis sur quatre, puis sur huit et douze. Il brandit sa guitare en l'air et il est projeté par la multiplication des colonnes d'énormes amplificateurs. Utilisant le même principe, la vidéo suscitera une surprise de plus en plus grande par sa géométrie, pour atteindre une apothéose de formes instrumentales. Aucun effet spécial ne sera utilisé. Tout sera réalisé à partir d'une caméra utilisant un cut à chaque fois et en ajoutant un jeu de batteries ou un amplificateur avant de filmer le plan suivant.

Michel Gondry poursuit :

> Avec les White Stripes tu entends la guitare, la batterie et la voix ; c'est vraiment un sentiment primitif, comme pour les débuts de la musique New-wave. Il n'y a pas de complication et c'est quelque chose que l'on peut réaliser soi-même. J'aime bien la simplicité de l'art associée à la musique punk-rock. [60]

[60] DVD *The work of director*, GONDRY Michel, Livret « I've been twelve forever », Directors Label, Volume 3, Emi music, Palm pictures, Europe, 2003.

Lors d'une interview dans la revue Bref, [61] Michel Gondry explique, au sujet des Whites Stripes, qu'ils déconstruisent la musique pour la reconstruire à leur manière. C'est pour cela que Michel Gondry décide de recréer leur performance pour le vidéo-clip de la chanson *The hardest button to button*. Le réalisateur de vidéo-clip et son équipe ont acheté trente-deux batteries identiques. Ils les ont disposées dans le paysage en fonction de ce qu'ils entendaient. Ensuite, pour Michel Gondry, il s'agissait de décliner toutes les formes géométriques possibles par rapport au rythme et aux éléments de la batterie utilisés. Pour lui, il y avait aussi cette image qu'il avait gardée en mémoire : celle de la pochette des Pink Floyd qui représentait tout leur matériel étalé.

3.4 Première expérience du bullet time dans le vidéo clip.

Les recherches artistiques de Michel Gondry permettent d'approcher l'effet bullet time et son rapport au vidéo-clip. L'artiste expérimente pour la première fois cette technique à l'occasion du vidéo-clip qu'il réalise sur *Like a rolling stone* pour les Rolling Stones.

A propos de ce groupe, Michel Gondry explique :

> Je n'ai jamais conçu le rock comme un mode de vie. Mais quand j'ai véritablement rencontré les Rolling Stones, et ils étaient en train de jouer la chanson Like Rolling Stone pour la vidéo, je dois l'avouer, j'ai changé d'avis. [62]

Plus tard, il reprend cette technique à l'occasion d'une commande de spot publicitaire pour la marque Smirnoff. Il semble que les effets d'images arrêtées [réalisés au moyen de centaines d'appareils photographiques synchronisés] tels qu'on en voit dans le film *Matrix* sont une invention de Michel Gondry.

3.4.1 Analyse de séquence du clip *Like a rolling stone*

Nous n'allons pas analyser toutes les séquences du vidéo-clip mais relever seulement les apparitions de cette expérimentation.

---

[61] GONDRY Michel, « Visite en Gondrysie » *Bref* , *op. cit. ,* p. 28.

[62] DVD *The work of director*, GONDRY Michel, *op. cit.*

Deux effets sont utilisés, le premier est le bullet time, le second, l'effet de distorsion, comme une ondulation dans une partie de l'image. L'effet de bullet time dans ce vidéo-clip représente le rêve.

Une jeune fille blonde, jouée par l'actrice Patricia Arquette de *Lost Highway* (1997), de David Lynch, incarne ici le rôle d'une junkie. Celle-ci a des hallucinations lorsqu'elle se déplace dans une ville à la recherche de drogue. Elle rêve d'être avec les Rolling Stones et de faire partie du show-business. Formellement, la distorsion et le flou représentent sa vision perturbée sous l'effet de la drogue. L'effet bullet time symbolise son univers onirique, celui d'être dans le monde des stars.

Michel Gondry explique lui-même ces deux effets [Traduit de l'anglais] :

> J'étais en train d'expérimenter une nouvelle façon d'utiliser l'effet morphing : j'avais deux idées. Une de ces idées était de filmer des images arrêtées qui fonctionnaient par une série de quatre images par seconde et utiliser le morphing entre chacune d'elles, afin que le personnage subisse le morphing et pas l'arrière-plan. Ça se déploie de telle façon qu'on a l'impression que le personnage vient vous toucher la peau. Le second effet était d'arrêter le temps en utilisant deux filmages de caméra en même-temps et en utilisant un morphing entre les deux. J'ai eu cette idée parce que mon grand-père était membre du club de théâtre français et nous montrait sans arrêt de courtes projections d'images surréelles, et nous expliquait comment l'effet en 3D affecte notre perception. Cela s'explique par le fait que nos yeux ont des perspectives qui divergent et notre cerveau essaie de les associer. Il reproduit la succession de ces couches en une image tri-dimentionnelle. Si notre cerveau est capable de reproduire une image 3 dimension, pourquoi un ordinateur n'en serait-il pas capable ? [63]

Nous constatons plusieurs effets différents utilisés par Michel Gondry dans ce vidéo-clip. On remarque des distorsions, des ondulations, des flous et des images arrêtées avec des simulations de mouvements de caméra.

Les effets de distorsion et d'ondulation sont appliqués sur la vie de junkie de la jeune femme et lors du concert des Rolling Stones. Les musiciens subissent ces effets sur les images de leurs propre corps. La vision subjective de la jeune fille qui erre dans les rues d'une ville en quête de drogue est floue et en distorsion. Parfois, les escaliers d'un couloir de métro sont les images qui accompagnent les paroles de Mike Jagger. Cet effet illustre la toxicomanie et ses ravages. On retrouve la jeune fille plus loin dans l'état d'une junkie seule dans son appartement où il n'y a pas

[63] DVD *The work of director*, GONDRY Michel, *op. cit.*

de soirée, ni d'invité. Elle porte un jean's et une tunique verte. Le regard de la jeune fille est cerné et son teint est très pâle. Les effets de distorsion, de flou, sont très présents, ils illustrent la prise de drogues et la vision que peut avoir une junkie. Ces images renvoient à quelque chose de dégradant pour la jeune femme, contrairement à d'autres plans aseptisés qui vont le plus retenir notre attention.

C'est dans ces derniers que Michel Gondry utilise l'effet de bullet time. Cet élément est récurrent le plus souvent dans les séquences de la soirée. Il est utilisé dans différents lieux et espace [appartement, pub, hôtel de luxe avec bar et piscine, public du concert]. Ces lieux semblent ne faire qu'un seul espace commun, celui du show business. Le vidéo-clip se déroule ainsi sur plusieurs espaces sublimés par l'effet du bullet time.

Au commencement, la première image montre la jeune fille junkie dans son appartement. Elle flotte figée au-dessus de son lit. La caméra se déplace sur cette image. On retrouve ce même effet lors de la soirée où la jeune femme junkie fantasme de vivre dans un monde de stars, celui des Rolling Stones.

Autre lieu : dans un appartement, la même jeune femme blonde est en tenue de soirée. Elle porte une robe pailletée, assise sur un fauteuil près de la cheminée. Pendant ce temps, dans le couloir se trouvent deux jeunes femmes. L'une fume une cigarette et l'autre tient un verre. Les images sont figées, on constate un effet de bullet-time.

Lors de la soirée et lorsqu'on voit le public du concert, Michel Gondry utilise une série de plans très brefs montrant les protagonistes de cette soirée. Ces plans subissent tous l'effet du bullet time. A la différence du spot publicitaire *Smarienberg* que nous allons étudier un peu plus loin, ici, dans *Like a rolling stone,* aucun objet n'est en mouvement durant le bullet time. Tout est figé. Seule la caméra effectue des mouvements autour des protagonistes immobiles. La caméra se déplace de gauche à droite effectuant des déplacements circulaires, ce qui donne l'impression que les protagonistes de la soirée sont posés sur un disque ou un plateau géant tournant, alors même qu'ils ne bougent pas.

Deux plans utilisent l'effet de bullet time sur deux couples de personnes où on voit un garçon et une fille puis deux filles. Dans ces deux plans Michel Gondry utilise un mouvement de caméra de bas en haut [plan du garçon et de la fille] puis de haut en bas [plan des deux filles].

L'ensemble de ces mouvements de caméra appliqués sur cet effet de bullet time dynamise le rythme du vidéo-clip. Il donne l'impression de faire danser les auditeurs et crée un rythme sur ces personnes figées dans le mouvement.

Le réalisateur fait danser l'image par un montage bref et rapide. Le déplacement de la caméra autour des protagonistes représente environ un angle à 35° voire 45°. Cet effet d'images figées mises en mouvement transforme les protagonistes de la soirée en mannequins de mode photographiés par la vue subjective d'un photographe tenant la place d'un spectateur.

Le montage est alterné, parfois en raccord mouvement avec la jeune femme. Elle pousse une porte de son appartement dans sa vie de junkie ; elle rêve qu'elle pousse la porte d'une voiture de stars [Rolce Royce avec chauffeur]. De même, à la fin du vidéo-clip, elle se maquille en tenue de soirée devant la glace d'un lavabo. Le miroir [*De l'autre côté du miroir*] devient celui de sa chambre. Il se brise. Elle revient à sa réalité de junkie, seule dans sa chambre.

Bilan

L'effet de bullet time sert de déplacement de temps, d'espace et de lieu. Pour la jeune femme, il y a deux temps distincts, deux espaces différents, deux vies : le temps où elle vit dans son monde en quête de drogue et celui de la fête où elle représente une jeune fille heureuse en robe pailletée. Les déplacements qu'elle fait à pied ou en métro n'ont également rien à voir avec ceux en voiture de luxe [voiture cabriolet, voiture noire prestigieuse avec chauffeur]. Le bullet time sert de transition d'un monde à un autre. On passe à travers le miroir... d'une réalité à une autre, celle d'un monde imaginaire.

Le vidéo-clip de Michel Gondry est une passerelle dans un monde onirique. Il très proche dans le fond, de *The wizard of Oz* (1939), de Victor Fleming. Dorothy quitte sa ferme du Kansas et se retrouve dans le jardin du merveilleux. Elle y rencontre les mêmes personnages de son quotidien mais dans un monde de rêve. Tout est complètement différent. Ils sont habillés autrement et ils ont une autre fonction que celle de leur vie de tous les jours.

Pour transiter d'un univers à l'autre, Michel Gondry expérimente le morphing entre des images fixes ou arrêtées. Réjane Hamus-Vallée explique que le morphing utilisé dans le *Titanic* est comme un élément de ponctuation concernant l'évolution d'une femme de 1912 à 1998 :

> Cette ellipse temporelle n'est plus aussi symbolique que le traditionnel fondu enchaîné, mais tout à fait concrète : les rides s'emparent du visage, le regard s'alourdit. Ce n'est plus une image qui se transforme, mais le corps, en sa chair même. [64]

Dans *Titanic* (1997), de James Cameron le morphing nous plonge dans la mémoire d'une vieille femme. Elle se voit jeune mais en quelques secondes avec l'effet de morphing, son visage vieillit. Le morphing ici sert de transition par ellipse de temps, comme dans le clip *Like rolling stone*. Il nous conduit à plusieurs espace-temps. Par contre, dans le clip de Michel Gondry le morphing n'apparaît pas avec autant de clarté que dans le *Titanic*. Dans le clip *Like a rolling stone*, nous ne passons jamais du visage de la jeune femme blonde, qui est celui d'une « star », au visage de la junkie. Le morphing est ici plus discret ; il sert de transition s'associant à la distorsion ; il est appliqué sur un passage d'un mouvement à un autre.

3.4.2 Analyses de séquence du spot publicitaire *Smarienberg*

Michel Gondry ne s'intéresse pas seulement à l'univers de la musique mais aussi à celui de la publicité. Il réalise quelques spots publicitaires pour des marques et de grands groupes. Ainsi en 1994, il remporte le « Lion d'Or » à Cannes avec l'un de ses tout premiers spots publicitaires : *Drugstore* pour la marque Levi's. Ce clip est répertorié dans le *Guinness des Records* comme étant le spot le plus primé de tous les temps. Primé dans d'innombrables festivals, Michel Gondry obtient une notoriété croissante. Il travaille pour de grands groupes [Air France, Gap]. A son palmarès : le spot Levi's, *Mermaids*, reçoit une médaille d'argent aux « Clio Awards » et une médaille de bronze à Cannes. Son spot publicitaire *Smarienberg*, sujet de l'étude qui suit, reçoit la médaille d'or à Cannes et aux « Clio Award ». Depuis, il réalise également une série de spots pour la campagne très lyrique de Gap *That's Holiday* et un autre film publicitaire pour Levi's, *Bellybuttons*. Il travaille aussi pour Diet Coke.

Le spot publicitaire *Smarienberg*, réalisé pour la marque de vodka Smirnoff, utilise l'effet de plans figés. Cet effet renvoie directement au cinéma de fiction. Sa particularité se retrouve dans la trilogie *Matrix*. L'effet rappelle les scènes d'action de la BD ou de l'animation. Cet effet « fige l'image » d'une action dans un certain temps donné.

---

[64] HAMUS-VALLÉE Réjane, *Les effets spéciaux*, *Cahiers du cinéma*, Coll. *Les petits cahier*s, Paris : Scéren-CNDP, 2004, pp. 86-87.

Deux analyses vont suivre. L'effet de bullet time commence au début du spot publicitaire et s'arrête sur un temps donné. Il reprend à la fin de la séquence pour terminer le spot en boucle. Il sert d'ellipse du temps : toute une série d'actions et de poursuites se déroulent durant cette ellipse.

Techniquement, ce spot est réalisé au moyen de la modélisation et au rendu de la bouteille de voka en 3D, à l'aide du logiciel commercial Softimage 3D et au logiciel interne BPaint, de la société BUF Compagnie.

Première analyse

PLAN N° 1 : vue frontale, travelling-avant qui débute sur un plan d'ensemble : à la nuit, dans un bar une jeune femme vêtue d'une robe verte pailletée est assise accoudée à une table. La tête de profil, elle regarde sur sa gauche et semble attendre quelqu'un. Sur sa gauche, un garçon de café tient un plateau de sa main gauche. De sa main droite, il sert une bouteille de vodka Smirnoff sur une table voisine de celle de la jeune femme. Le travelling-avant se termine en plan taille rapproché, champ, sur la jeune fille qui tourne la tête brusquement pour regarder droit devant elle.

SON : musique extra-diégétique : batterie, synthétiseur, baguette et bruit d'une bouteille posée sur une table.

PLAN N° 2 : vue frontale, gros plan, contre-champ, caméra fixe. Le raccord se fait sur le mouvement de tête de la jeune femme du plan précédent. Un jeune homme brun frappe à la vitre d'un hublot d'une porte à double battant. Il tourne la tête en poussant la porte.

SON : synthétiseur, baguette.

PLAN N° 3 : vue frontale, plan demi-ensemble, caméra fixe. En premier plan, la jeune femme semble comprendre que le jeune homme est poursuivi. Le plateau du serveur sort du cadre. Sur sa gauche derrière, un homme au bar regarde. La jeune fille se penche en avant et baisse la tête vers le bas du cadre.

SON : synthétiseur.

PLAN N° 4 : vue frontale, plan de détail, caméra fixe en plongée. Raccord mouvement avec le plan précédent. La main gauche de la jeune fille tient un sac à main perlé noir brillant. De sa main droite, elle sort du sac une arme à feu. Elle la fait pivoter puis la tend vers le coin gauche du bas du cadre en remontant pour viser.

SON : synthétiseur [son en boucle].

PLAN N° 5 : vue frontale, plan demi-ensemble. Au centre du cadre, une bouteille de vodka Smirnoff. Le jeune homme brun pousse la porte à double battant. Le serveur est derrière le battant de la porte droite. Son plateau se renverse à cause du battant droit qui vient le heurter dans le mouvement. Le garçon de café tombe derrière la porte. Le jeune homme brun est poursuivi par le cuisinier. ; le jeune homme crie et plonge sur la droite du cadre. Mouvement de caméra en rotation de la gauche vers la droite à 90°. La bouteille est toujours au centre du plan puis la caméra tourne autour de la bouteille vers la droite. Le jeune homme en train de plonger reste figé dans l'espace ; il se retrouve derrière la bouteille en transparence pour laisser place à la marque.

Michel Gondry effectue dans ce plan un effet de bullet time. [Le jeune homme figé et mouvement de caméra en rotation].

SON : bruit du plateau et des verres renversés par la porte et cris du jeune homme.

PLAN N° 6 : vue latérale droite, très gros plan, mouvement de caméra de la droite vers la gauche autour de l'arme. La balle de l'arme suit sa trajectoire en direction de la gauche du cadre. L'arme est coupée par le cadre sur la droite. Le mouvement permet de se retrouver presque dans l'axe de la balle.

SON : sifflement de la balle, synthétiseur et batterie [changement de rythme].

PLAN N° 7 : vue frontale [ce plan est raccord avec la direction de la balle du plan précédent]. Le plan débute sur un plan demi-ensemble : la jeune fille est figée dans l'espace comme si elle tombait en arrière, sa chaise est renversée.

De ses deux mains, elle tend l'arme en position de tir. Dans l'espace du bar tout est figé, les autres personnages sont immobiles, on voit un homme accoudé au bar et une autre jeune femme, se tenant derrière elle, est assise au fond. Seule la balle continue sa trajectoire [en direction de la bouteille], elle semble être l'unique élément en mouvement du plan. Ici, l'effet bullet time est singulier car il ne s'applique pas à tous les éléments du plan : seule la balle continue d'avancer. La caméra effectue un mouvement de travelling-arrière avec une rotation à 180° de la gauche vers la droite, puis de la droite vers la gauche pour revenir sur l'axe du tir [mouvement exercé de la jeune femme à la bouteille de vodka Smirnoff]. On arrive sur un plan d'ensemble : on découvre avec le mouvement de caméra arrière, une table avec un homme et une femme juste derrière la jeune fille puis une autre table vide sur sa droite. A la fin du PLAN N° 7, c'est par l'intermédiaire de la bouteille de vodka qu'on va pouvoir basculer dans le plan suivant. La caméra effectue un travelling avant en plongée débouchant sur un très gros plan de la bouteille qui est au centre du cadre. Sur la gauche, de trois quart, l'étiquette est visible. L'espace autour est toujours celui du bar. Sur la gauche de la bouteille, l'homme est toujours accoudé au bar. Le couple est assis sur la droite de la bouteille. Ils sont tous placés dans la même position qu'au départ, c'est-à-dire figés. Le reflet de la jeune femme que l'on voit dans la bouteille ne montre plus celle-ci dans le bar en train de tirer avec son arme, mais dans une chambre, allongée sur un lit [elle est toujours dans la même position celle du tir. Cette fois-ci sa main droite est posée sur sa cuisse droite]. Ce n'est désormais plus la balle qui s'approche mais une abeille, comme dans le plan suivant.

SON : Synthétiseur et batterie, sifflement de la balle/son du bourdonnement de l'abeille.

PLAN N° 8 : L'étiquette de la bouteille de vodka a disparu, on est dans l'espace réel de la chambre. Vue frontale, caméra en plongée. Ce plan poursuit le travelling-avant du PLAN N° 7. En premier plan, en plongée, l'abeille vole vers le haut en direction de l'objectif de la caméra. En dessous, la jeune fille est allongée sur le lit de la chambre.

SON : Synthétiseur et batterie, son du bourdonnement de l'abeille.

La caméra se déplace vers la gauche pour suivre la trajectoire de l'abeille.

L'officier chasse l'abeille avec des billets de banque qu'il était en train de compter dans une mallette ouverte. Il réitère son geste, car l'abeille revient sur lui. Le jeune homme brun saute à travers la vitre de la fenêtre en tenant une corde. À l'intérieur de la chambre, la vitre explose. Il

enjambe à nouveau la fenêtre en portant la jeune femme endormie sur son épaule. L'officier tombe sur le lit. De nombreux mouvements de caméra accompagnent ce plan mais nous n'étudierons pas tous ces détails car ici s'arrête la première utilisation du bullet time.

Suivent de nombreux plans de poursuite et d'action autour du couple que l'on a vu au début [le jeune homme traqué et sa complice, plusieurs hommes pourchassent la jeune femme à la robe pailletée verte].

Bilan

Tout au long du déroulement du spot, la bouteille de vodka sert de point de transition. Sa transparence permet, par l'effet de transition, d'aller d'un lieu à un autre, d'une action à une autre, par des faux raccords mouvement [séquences où les personnages ont l'apparence d'être figés dans le mouvement]. Les plans sont dynamisés par un mouvement de caméra et un objet mobile [la trajectoire d'une balle] ce qui donne l'impression que boire de la vodka transporte dans un autre espace-temps. *Smarienberg* traverse apparemment la guerre froide et ses phobies. L'officier semble sortir de l'armée rouge. Ce militaire, séquestre, traque ses ennemis en cavale, que cela soit en mer, sur un bateau, ou dans un wagon de l'Orient-express. De nouveau, il les poursuit avec un vaisseau spatial où il est aux commandes. Cela évoque la conquête de l'espace et la phobie des ovnis soviétiques. Le vaisseau spatial semble avoir des inscriptions en rouge qui font allusion au régime de l'U.R.S.S. L'officier soviétique poursuit une jeep américaine avec à son bord ses deux fugitifs. À vive allure, le véhicule roule dans un désert, qui cite les grands espaces des westerns et la conquête de l'Ouest. Sur la jeep, à coup de laser, le vaisseau spatial tire.

Le vaisseau évoque le genre série B, *War of the worlds* (1953), de Byron Haskin, adapté du roman de H. G. Wells. La jeep de l'armée américaine se trouve renversée dans un décor de village du Far West. L'officier soviétique à bord du vaisseau spatial continue de tirer au laser sur le couple. Ces derniers se réfugient dans un saloon où se trouvent un flipper et une bouteille de vodka. Elle sert à nouveau de transition pour accéder à un nouvel espace, comme la séquence du bateau et celle du train.

Deuxième analyse

La deuxième analyse porte sur la séquence qui se situe à la fin du spot.

Le jeune homme se retrouve traqué par une voiture noire dans une rue. A bord, l'officier et ses trois hommes descendent pour le poursuivre. Ils courent à ses trousses dans une impasse qui aboutit à une porte rouge.

PLAN N° 1 : Extérieur nuit, rue, vue latérale de trois quart dos sur le jeune homme, plan taille, champ. Ce plan est visiblement tourné caméra à l'épaule afin de suivre l'action mouvementée.

Le jeune homme surgit en courant, dans le cadre par la droite Il essaie d'ouvrir une porte rouge en tirant sur la poignée de sa main droite. Comme elle ne s'ouvre pas, il tente alors de l'enfoncer avec son épaule gauche.

SON : Synthétiseur et batterie, bruit de porte fermée que l'on essaye d'ouvrir.

PLAN N° 2 : Extérieur nuit, rue, vue frontale, contre-champ, caméra à l'épaule. En premier plan, au centre de l'image, l'officier de l'armée rouge [celui qui poursuit le couple depuis le début]. Il commande trois hommes qui semblent être « les méchants ». Un des hommes se tient à sa gauche. Il porte une barbe noire et de longs cheveux bruns. Il est habillé d'un débardeur noir. Sur la droite, derrière l'officier, un homme brun sans barbe porte des cheveux longs. Il est vêtu également d'un débardeur noir. Ces hommes sont très musclés. À droite, bord cadre et derrière eux, un homme coiffé d'une casquette. Il a des allures de soldat ; il porte une barbe noire. L'officier leur ordonne de poursuivre le fugitif. L'homme brun sans barbe sort du cadre par la droite. Puis l'homme à la barbe noire et aux longs cheveux se met à le suivre. L'officier et le soldat enchaînent aussi la poursuite.

SON : Synthétiseur et batterie, cris d'une personne qui reçoit des coups [bruits similaires aux bandes sons des jeux de combat vidéo].

PLAN N° 3 : Extérieur nuit, rue, vue latérale de trois quart dos sur le jeune homme, plan taille, caméra à l'épaule. Le jeune homme essaie d'ouvrir la porte. Il recule et prend son élan pour enfoncer la porte de son épaule gauche. L'homme aux cheveux longs noirs qui porte une barbe attrape le jeune homme. Celui-ci se retourne puis arrive l'homme brun sans barbe qui les pousse. La porte rouge s'ouvre, le jeune homme est projeté à l'intérieur. Le bras du soldat rentre dans le cadre par la gauche.

SON : Synthétiseur et batterie, trois cris d'une personne qui se fait frapper [similaire aux bandes sons des jeux de combat vidéo], bruit de porte qui s'ouvre.

PLAN N° 4 : Intérieur, entrepôt, vue latérale de trois quart gauche, plan demi-ensemble, léger travelling de gauche à droite. Le jeune homme est poussé par l'homme aux cheveux noirs et à la barbe noire. Ils se retrouvent tous les deux à l'intérieur d'un entrepôt. À droite de la porte sont stockées des caisses, sur la gauche une horloge est accrochée au mur. L'homme brun sans barbe les pousse. Il tient le jeune homme à la taille comme s'ils étaient « enchaînés les uns aux autres ». Le soldat suit avec son supérieur à l'arrière. À l'intérieur de l'entrepôt, ils se retrouvent tous.

Par un travelling arrière, le plan se poursuit pour déboucher sur un très gros plan de la bouteille de vodka. A partir de ce mouvement de caméra, l'action et les protagonistes sont figés par l'effet du bullet time. En transparence, l'étiquette de la vodka surgit par le coin gauche en bas du cadre. On ne voit que par la transparence de la bouteille. Sur la gauche de celle-ci, la caméra fait une légère rotation.

SON : Synthétiseur, cris d'hommes qui chutent.

Le travelling arrière se poursuit. La bouteille de vodka est en premier plan. Le bras et la tête [figés] du jeune homme sortent de l'espace de la bouteille pour se retrouver dans le bar comme la séquence de la première analyse, PLAN N° 5. L'autre partie de son corps figé reste dans l'image, vue à travers la bouteille ; elle montre l'homme capturé par ses assaillants dans l'entrepôt. Par le coin droit en bas du cadre, la balle arrive et continue sa trajectoire en direction de la bouteille de vodka.

SON : Synthétiseur, sifflement de la balle.

PLAN N° 5 : Intérieur, bar, vue frontale, plan d'ensemble. Ce plan débute par un travelling arrière accompagné d'une rotation sur la droite. La bouteille de vodka explose. Les protagonistes ont disparu ainsi que l'espace de l'entrepôt qui s'est volatilisé avec le bris du verre. Seul le jeune homme se retrouve figé devant la porte à deux battants. Il est dans la même position que dans la séquence de la première analyse, PLAN N° 5. Il est flou à cause des projections de vodka et des éclats de verre.

Le travelling arrière se poursuit ainsi que la rotation de la caméra. En premier plan, un verre rempli contient une rondelle d'orange. Il se situe à gauche en bas du cadre vers le coin. Le jeune homme continue sa chute de la séquence de la première analyse, PLAN N° 5. Le battant droit de la porte à hublot est ouvert. Un cuisinier [celui de la séquence du début] regarde la chute du jeune homme qui tombe vers le bas du cadre sur la droite pour disparaître ensuite du plan. La porte à battant se ferme. Le garçon de café se relève. Une plante verte se trouve dans le haut du cadre sur la droite.

SON : Synthétiseur, bruit de l'impact de la balle et du verre qui explose.

La caméra effectue toujours le même mouvement [travelling arrière et rotation à droite]. Par la gauche du cadre, une ombre surgit sur la porte à battant. Elle arrive sur le garçon de café. La jeune femme à la robe pailletée verte surgit par la gauche du cadre. Le battant droit de la porte double s'ouvre. Un bouchon de vodka surgit par le coin droit en bas du cadre. Des morceaux de verre apparaissent dans le cadre, la jeune femme à la robe verte se baisse, les bras en avant. Le cuisinier sort. Le garçon de café les regarde. La jeune femme est accroupie face au jeune homme qui se relève. Ils s'enlacent. Tout au long du plan le bouchon de vodka traverse le cadre en diagonale pour sortir du cadre et annoncer la suite. La caméra devient fixe à partir du moment où la bouteille se reforme, en premier plan.

Le liquide et les éclats de verre rendent certaines parties de l'image floue. Le cuisinier regarde derrière la porte. Le couple s'enlace. Le cuisinier regarde dans leur direction, le garçon de café semble se relever. Tout est rentré dans l'ordre.

SON : Synthétiseur, bruit de l'explosion du verre, ce son est monté à l'envers pour signifier la recomposition de la bouteille.

Bilan

Ces deux analyses de séquence mettent en évidence le fait que Michel Gondry utilise le bullet time pour essayer de figer le temps. Ce dernier s'arrête lorsque le jeune homme reste figé dans sa chute. On le voit derrière la bouteille de vodka [1re analyse, PLAN N° 5] et c'est seulement à la fin qu'il tombe [2e analyse, PLAN N° 5].

Entre ces deux plans, le réalisateur insère une série de séquences d'action. Ce déplacement renvoie le spot publicitaire aux films d'action.

Les actions se passent dans des lieux divers et des temps différents. Michel Gondry va utiliser des séquences de jour alors que dans le bar l'action se passe la nuit [le jeune homme et la jeune fille sont figés]. En effet, la scène de la chambre où la jeune femme est séquestrée se déroule la nuit, mais la séquence du bateau est de jour. Celle du train est de jour également. Dans le désert, à bord d'une jeep, le couple est poursuivi par le vaisseau spatial. Il fait jour. Mais lorsqu'ils arrivent dans la ville du Far West où la Jeep se retourne, l'action se passe à la tombée du jour. Il fait nuit lorsqu'ils se réfugient dans le saloon. Dans une ville, de nuit, le jeune homme est poursuivi par une voiture noire. Il court dans une ruelle avec à ses trousses des hommes qui le poussent dans un entrepôt.

Ce dernier plan annonce le retour dans le bar à la nuit pour revenir au plan du début [1re analyse, PLAN N° 5].

Toutes ces séquences d'action suggèrent l'idée de plusieurs films d'actions insérés entre ces deux plans figés [1re analyse, PLAN N° 5 et 2e analyse, PLAN N° 5]. Ces deux plans se trouvent dans un montage comprenant un espace-temps différent. Ils ont comme point commun d'être dans un espace-temps qui est celui du bar de nuit.

Le réalisateur, entre le plan figé du début et celui de la fin, fait poser la question suivante : « Comment le jeune homme poursuivi en est-il arrivé là ? » Il y répond par cette succession de séquences d'actions enchaînées par les effets de transitions à l'aide de la bouteille de vodka, qui est l'élément clé du spot publicitaire. Cette interruption momentanée du temps rappelle l'utilisation du flash-back dans les films de fiction. Celui-ci nous projette dans un espace-temps défini par rapport à la narration [lieu ou mémoire], comme le bullet time, qui sert ici d'ellipse du temps. Le scénario d'action du jeune homme poursuivi se déroule entre ces deux plans figés, mais aussi dans le déroulement du spot publicitaire. Alors, il est question d'une mise en abyme : un montage [les séquences d'actions] dans un autre montage [le spot publicitaire].

Un grand nombre d'actions se déroulent avec des protagonistes qui ne sont pas visibles dans l'espace du bar [notamment l'officier et les trois hommes]. Ils n'apparaissent pas dans la 1re analyse, PLAN N° 5, ni dans la 2e analyse, PLAN N° 5. Ils ne sont visibles qu'à travers la

bouteille, car ils surgissent dans le cadre et repartent comme ils sont venus. Dans le bar, ils ne vont pas chuter alors qu'ils tiennent le jeune homme [dernier plan où ils font leur apparition]. Ils disparaissent avec la balle qui détruit leur image, lorsque celle-ci atteint la bouteille qui se brise.

Michel Gondry ne se contente pas seulement de figer la chute du jeune homme. À l'intérieur du bar [1re analyse 1, PLAN N° 7], il fige aussi les clients et la jeune femme à la robe verte pailletée qui tire avec son arme. L'utilisation du bullet time donne son originalité au plan du bar, à la différence du vidéo-clip *Like a rolling stone*, où tout est figé malgré les mouvements de caméra. Dans ce spot publicitaire *Smarienberg*, la balle qui suit sa trajectoire devient le seul élément mobile. Elle vient parasiter l'image figée par la caméra qui se déplace. L'image où tout est figé prend de ce fait un caractère dramatique. Cet espace semble sorti du réel, l'image fait penser à une vignette de BD peinte.

Au sujet du rapport du cinéma et de la BD, Vincent Amiel explique :

> Il y a donc un stade où la comparaison du cinéma et de la BD achoppe. Parce que le développement, évidemment, n'y a pas la même inéluctabilité. Et parce qu'il y a une unité au-delà de l'image constituée par la planche elle-même, qui permet de légitimer découpage et complémentarité. Cette possibilité de dépasser l'étape tout en la conservant comme telle, possibilité mise à profit par Hergé dans la bande horizontale de *Tintin au Tibet* dans l'exemple pris plus haut ; c'est ce que Pierre Fresnault-Deruelle a appelé la '*fonction tabulaire*'. Cette dimension graphique n'a pas d'équivalent au cinéma. Le plan-séquence est un long plan, plus ou moins complexe, mais qui n'accepte pas – c'est son principe – de subdivision. Seule la magie du travelling permet parfois de passer d'un monde à un autre, d'un état à un autre, sans que soit brisée l'unité esthétique. Resnais et Tarkovski, déjà cités, ont su, d'un seul mouvement, faire basculer ainsi la représentation, et créer, par là, ce trouble propice aux esthétiques les plus fécondes, lorsque l'unité de l'analogue renvoie à la pluralité des mondes. [65]

Ainsi, selon Vincent Amiel, le cinéma ne saurait trouver par sa forme même d'équivalent à l'effet de bande horizontale, ou la fonction tabulaire. Il pense que seul le travelling chez Andreï Tarkovski et Alain Resnais peut se rapprocher légèrement de cet effet présent dans la bande dessinée. Ici, dans cette publicité, Michel Gondry donne une réponse à cette différence insurmontable. Non seulement par le mouvement de caméra lorsque l'image se fige, il se rapproche de l'effet de travelling utilisé par Andreï Tarkovski et Alain Resnais, mais en plus il invente une forme cinématographique : le bullet time, qui serait un équivalent graphique de la

[65] AMIEL Vincent, « De quelques procédés narratifs », *CinéAction,* COLLECTIF, *Cinéma et bande dessinée,* Gilles Ciment (dir.), Courbevoie, Cinéma Action-Corlet, 1990, p. 35.

bande dessinée. Par cet effet Michel Gondry passe effectivement d'un monde à un autre, du bar au film d'action.

A propos de la BD Thierry Groensteen explique que « le mouvement suggéré des personnages s'y fige en postures [66] ».

Dans *Smarienberg*, c'est essentiellement la posture de la jeune femme à la robe verte pailletée qui renvoie à la BD [Analyse 1, PLAN N° 7]. Notamment à cause de sa position de tir où elle se tient en arrière, entraînée par le mouvement de son action. D'autre part, la chaise où elle était assise auparavant est en bascule, en équilibre, mais prête à tomber. Cette position ne peut exister que si la posture de la femme est figée. Ce sont tous ces éléments qui créent une composition proche de la bande dessinée.

Harry Morgan affirme :

> Les histoires dessinées sont pleines de traces, marques de pas, marques jaunes, pointillés indiquant le déplacement d'un personnage déjà sorti de la case. L'origine réaliste pourrait en être la trace de pas dans la neige. Renonçant à dépeindre le mouvement pour le baliser, la BD se rapproche ici de la peinture [...]. [67]

C'est évidemment, la balle tirée par la jeune femme qui va annoncer le hors-cadre pour la retrouver ensuite sous forme d'abeille au commencement de la série de séquences d'action. La balle marque par sa trajectoire la rupture de cette image figée rappelant la BD et la peinture, nous l'évoquerons plus loin.

Harry Morgan précise, concernant les signes indiquant le mouvement dans la BD d'action :

> Les bandes les plus dignes refusent même le ballon, ou les onomatopées. La plupart n'admettent les indications de mouvement qu'avec discrétion. Exceptons cependant les *comic books* de cette tendance générale. La richesse des signes indiquant le mouvement y est extrême : pour que le lecteur se passionne pour un combat, thème unique de cette littérature, il fait qu'il puisse le reconstituer dans ses moindres détails, malgré l'immobilité des héros dessinés. Le signe ici l'emporte sur le dessin. Dès lors, la jubilation du lecteur est

[66] GROENSTEEN Thierry , « Du 7e au 9e art : l'inventaire des singularités », *CinéAction*, *Cinéma et bande dessinée*, *op. cit.* , p. 21.

[67] MORGAN Harry, « Le mouvement, de Muybridge aux manga », *CinéAction*, *Cinéma et bande dessinée*, *op. cit.* , p. 38.

> totale. La bagarre qu'il apprécie au cinéma est ici figée, il peut se l'approprier, et pourtant, elle conserve ses vertus dynamiques. [68]

L'image étudiée dans Analyse 1, PLAN N° 7, présente une posture figée d'un héros [la jeune femme]. Elle transforme ce protagoniste en super héros de *comics books*. Cela est possible à cause de ce mouvement figé dans une action extrême.

Harry Morgan précise, au sujet de la décomposition de mouvement dans la BD :

> La BD occidentale préfère elle aussi avoir recours au tableau dans les moments forts, y compris les scènes d'action. La succession de plans fixes décomposant les étapes d'une bagarre est un procédé paradoxalement chargé de sens. La neutralité du dessinateur suppose qu'il varie ses cadrages, ait recours à l'ellipse. Des peintures thébaines aux expériences de Muybridge photographiant pas à pas le déplacement d'une personne ou d'un animal, la décomposition du mouvement est une vieille lune. Mais la BD, semble-t-il, ne l'utilise qu'à regret. Pas d'autres façons de représenter des gestes ténus. Pour les mouvements plus amples, on ne s'intéressera qu'à leur début et leur fin. La BD multiplie les attitudes au lieu de les décomposer. Le héros devient dynamique par prolifération. [69]

L'ambiance et le traitement rendu par Michel Gondry de cet espace figuratif renvoie également à la peinture américaine. L'image est figée comme un traitement pictural d'Edward Hopper (1882-1967). Ce peintre est intéressé par le rendu sociologique de l'espace urbain. Au travers de sa peinture, il fait surgir une caractéristique qui semble être relative à la société américaine, une certaine solitude qui crée un isolement silencieux et une atmosphère pesante de la banalité du décor des villes américaines. Wim Wenders le suggère également et le fait dire par ses protagonistes dans *Don't come knocking*, (2005). Les personnages du film parlent d'une ville américaine où il n'y a rien à faire. Ces représentations de rue et de façades par Wim Wenders renvoient également au traitement pictural d'Edward Hopper, dans cette succession de paysages de l'Amérique.

Dans le spot publicitaire *Smarienberg*, le plan du bar laisse découvrir au fond, à travers les vitres, un paysage de building éclairés de nuit. Ce paysage de nuit se reflète dans les miroirs du plafond. Par leur présence, ces reflets agrandissent et écrasent l'espace du bar où rien ne se passe à part la violence suggérée par le tir d'une balle. Edward Hopper dans sa peinture donne aussi un constat à la fois précis et inquiétant de la réalité quotidienne de l'Amérique. Il peint des intérieurs

---

[68] MORGAN Harry, « Le mouvement, de Muybridge aux manga », *CinéAction*, *Cinéma et bande dessinée*, *op. cit.* , p. 38.

[69] *Ibid.* , p. 38.

ou des façades de maison mais peu de personnages sont présents dans les espaces qu'il représente.

Dans le spot publicitaire qui ressemble étrangement à une peinture d'Edward Hopper, la balle vient perturber cette banalité quotidienne du bar. C'est elle qui provoque l'effet de bullet time et fige ainsi le temps pour créer une rupture au déroulement banal de la soirée.

4. La trilogie *Matrix* et le bullet time

4.1 Les étapes du projet de la trilogie

4.1.1 De la BD au cinéma, de *Bound* à *Matrix*

Un ami des frères Andy et Larry Wachowski leur a demandé de trouver un concept pour une bande dessinée. De là est venue l'idée de réaliser la trilogie *Matrix*. Rapidement, le projet de bande dessinée est abandonné au profit d'un film. Pour cela, ils doivent convaincre Joel Silver, producteur hollywoodien à la Warner Bros. Ce dernier remarque un de leur script intitulé *Assassins*. Leur autre script, *Carnivore*, ne connait pas de succès. Finalement aucun script ne sera retenu. Andy et Larry Wachowski parlent à Joel Silver de leur projet d'une trilogie cinématographique. Ils proposent donc de devenir réalisateurs. Le producteur apprécie ce concept qui se réfère à la japanime, aux films de Kung-fu de Hong-Kong et aux comic books de science-fiction. Convaincu, il sait très bien que les dirigeants refuseront d'accorder un financement et de faire confiance à deux réalisateurs débutants pour un projet aussi ambitieux, et comprenant de surcroit une trilogie. En effet, lorsque les deux frères présentent les story-boards réalisés pour appuyer leur projet, aucun des dirigeants ne comprend leur argumentation. Ils ne voient pas le niveau d'action, malgré les dessins très détaillés pour soutenir ce rapport de BD et d'action. Les frères Wachowski veulent surtout montrer les scènes d'actions influencées par Hong-Kong et l'univers des comics. Ils voient au travers de la BD un récit graphique où l'on capture « un instant » et où l'on fait durer l'image.

Cependant, les dirigeants de la Warner Bros restent sceptiques, notamment le président Lorenzo Di Bonaventura [Worlwide Theatrical Production]. À ses yeux, les frères Wachowski n'ont pas fait leur preuve, celle d'avoir déjà réalisé un film. Il leur propose donc d'en faire un en

dehors de la trilogie. Il leur conseille d'écrire un script le plus économique possible et de le réaliser pour un budget dérisoire. Ce film permettra de prouver leurs capacités.

Peu de moyens techniques pour le tournage, deux appartements, trois protagonistes et une mallette d'argent, suffiront à Andy et Larry Wachowski pour écrire, financer en indépendant et réaliser *Bound*, avec un budget de 5 millions de dollars américains.

Ce thriller leur permet d'obtenir une reconnaissance rapide dans le milieu professionnel ainsi qu'auprès du public. Le film *Bound* est reconnu par les dirigeants comme économique et réussi. En découvrant le film, Joel Silver est convaincu que les deux frères sont tout à fait capables d'adapter leur étonnant concept de science-fiction. La Warner est la plus difficile à convaincre, mais Lorenzo Di Bonaventura, le Président de la Worlwide Production, est séduit par l'idéalisme et l'ambition de ces jeunes réalisateurs.

Au départ de l'entretien et de la présentation du projet *Matrix,* l'idée de financer d'emblée une trilogie était inconcevable. Dans un premier temps, on leur demande de réaliser le premier des trois films. Le studio donne seulement son accord pour un seul film et débloque un budget de 70 millions de dollars américains. *Matrix* ne représente pas un enjeu important pour les studios de la Warner Bros. Cela va être décisif en faveur des deux frères. Alors que la plupart des réalisateurs hollywoodiens ont à rendre quotidiennement des comptes à des producteurs exécutifs et à une administration particulièrement pesante, les frères Wachowski se retrouvent exilés dans des studios australiens pour le tournage.

4.1.2 Les prémisses de l'effet bullet time

Intention avortée de créer un effet cartoon

Les frères Wachowski pensent que les BD peuvent avoir un impact grâce à leurs arrêts sur image dans les films de fiction. Dans le cinéma, ils aiment les ralentis parce qu'ils produisent cet effet dans les scènes d'action. Au début du projet, ils désirent tourner au ralenti et déplacer la caméra à une vitesse constante. Ils veulent retrouver un « effet cartoon ». Par exemple : lorsqu'ils pensaient mettre une fusée sur un chariot de travelling pour zoomer très vite.

On pourrait penser à Tex Avery, mais ils ont abandonné ce projet. Il était techniquement irréalisable techniquement, pour la mise au point du plan. Il était absolument indispensable de créer des effets spéciaux pour réaliser leurs idées pour cette trilogie. Ils ont contacté plusieurs sociétés spécialistes d'effets spéciaux qui avaient déjà eu l'occasion de travailler avec la Warner Bros, comme *ILM* et *Digital Domain*. Ces entreprises avaient une bonne réputation en matière d'effets visuels.

Quoique les réalisateurs aient montré leur story-board à plusieurs sociétés, à chaque proposition, la réaction était du même ordre : soit de l'effarement, soit une proposition avec un système aboutissant à l'explosion de la caméra qui aurait bougé. D'après les deux frères, il aurait fallu une rampe de lancement de fusée pour réussir le plan.

Rencontre du mouvement et de l'effet arrêté

Dans notre enquête sur les précurseurs du bullet time, nous avons examiné quelques expériences de Muybridge [voir ci-dessus, § 2 : Jules-Etienne Marey et Edweard Muybridge précurseurs du bullet time]. Nous avons découvert qu'il est possible de figer les déplacements des animaux, des humains et qu'il existe des rapports entre la BD et le spot publicitaire de Michel Gondry. Ce réalisateur est aussi en quête d'expérimentation d'images figées en mouvement. Ceci rappelle l'influence de la peinture mais surtout celle, affirmée, de la bande dessinée. Nous verrons comment les réalisateurs de la trilogie *Matrix* citent à leur tour la BD au moyen de l'effet bullet time. Comme nous venons de le voir, leur intention de départ n'était pas réalisable, il était impossible d'accrocher une fusée à un acteur. Le premier film de la trilogie de façon expérimentale va essayer d'approcher cet effet figé de bullet time.

La séquence que nous allons étudier débute quand Morpheus dit : « Arrêt sur image ! ». Elle se situe lorsque Néo découvre la Matrice. L'action se déroule en extérieur : Dans un environnement urbain qui est censé représenter la Matrice, des personnes marchent et traversent une rue. Au milieu de cette population, Morpheus marche aux côtés de Néo. Dans ce parcours initiatique, il lui explique le système où évoluent les différentes catégories socioprofessionnelles.

À un certain moment, alors qu'il n'écoute plus Morpheus, Néo remarque une jolie jeune femme blonde, vêtue d'une robe rouge. Elle lui sourit, il se retourne pour la suivre du regard. Morpheus dit : « Arrêt sur image ! », car l'agent Smith est derrière Néo. D'une arme à feu, bras

tendus, l'agent le braque à la hauteur du visage. C'est la première rencontre de Néo avec l'agent.

Dans la séquence, les deux protagonistes sont mobiles mais les figurants et Smith restent figés dans leur mouvement et dans l'espace. Cet arrêt sur image joue sur la notion de temps, celui nécessaire pour protéger Néo de l'agent Smith en simulant l'arrêt à l'intérieur du plan séquence qui est toujours en mouvement [Néo et Morpheus]. C'est la rencontre de l'image fixe [illusion de photographie] et de l'image mouvement. Cette séquence annonce l'effet bullet time car elle joue d'une part sur l'espace et de l'autre sur le temps.

4.2 Définition de l'effet bullet time

John Gaeta définit l'effet du bullet time comme une convention dramatique créée par Andy et Larry Wachowski. C'est un effet de ralenti sur les balles. Pour lui le bullet time est un moment où l'esprit domine la Matrice. Bill Pope, chef opérateur, affirme que John Gaeta est le précurseur d'une idée. Selon l'équipe de la trilogie, c'est lui qui a pensé à utiliser des appareils photographiques. L'image est formée d'une centaine de photographies. Cet effet ressemble à une séquence, mais c'est une suite d'images arrêtées.

John Gaeta explique le bullet time :

> Tout commence par une simulation. A partir de là, on fait des calculs qui détermineront la façon de filmer. Ce système comprend cent vingt appareils photo et deux caméras. On analyse les images dont on dispose et l'on en crée de nouvelles correspondant à des moments situés entre les images capturées pour étirer les mouvements ou obtenir des effets de compression de temps. [70]

4.3 Les quatre plans de *Matrix* utilisant l'effet bullet time

En 1996, le premier essai d'effet bullet time commence pour *Matrix*. Il s'agit de l'explosion d'une poubelle. John Gaeta et son équipe technique réussissent à immobiliser les flammes en l'air et à tourner tout autour. Ce plan est une véritable gageure pour le tournage mais il s'avère finalement réalisable. John Gaeta explique que c'est à la société Manex qu'ils doivent cet effet de ralenti sur la balle, intitulé effet bullet time. Cet effet intervient dans les quatre séquences

[70] DVD Bonus, *Matrix*, Edition collector, Andy et Larry Wachowski, Chapitre 10, Les effets spéciaux, Prévisualisation, John Gaeta, *op. cit.*

qu'ils ont tournées à la fin de *Matrix* :

- Lors de la séquence du début, Trinity donne un coup de pied pour se défendre de l'agent de police.

- Celle qui suit se passe dans la station de métro, c'est le combat entre l'agent Smith et Néo.

- La troisième séquence représente la fuite de Morpheus par la baie vitrée de l'immeuble où il a subit un interrogatoire par les agents.

- La dernière est toujours une séquence de combat. Néo et l'agent Brown se battent sur le toit d'un immeuble.

Sur cet effet, l'équipe technique de John Gaeta ne cesse de travailler. Sans arrêt, ils doivent l'améliorer, imaginer des détails pour que celui-ci reste crédible au regard des spectateurs. Pour ce faire, ils créent des décors virtuels. Ils prennent des clichés du monde réel dont ils extraient la forme et la texture par ordinateur, et s'en servent de base pour leur décor virtuel.

Au sujet de la séquence du combat de Néo et de l'agent Brown sur le toit de l'immeuble, John Gaeta explique dans le bonus du DVD de *Matrix* : « Dans ce plan les balles vainquent la Matrice. C'est un instant où on voit le temps à la vitesse de la lumière et du son [71] ».

4.4 Explication de l'effet

Dans son livre *Effets spéciaux*, Pascal Pinteau nomme l'effet bullet time de *Matrix* : le « Bullet time photography » :

> Le dispositif du 'Bullet time photography' utilisé à merveille par John Gaeta dans *Matrix* recourt à une série d'appareils photo, disposés en cercle autour des acteurs, qui enregistre l'action sous tous les angles. En passant d'une image à l'autre, on donne l'impression que la caméra bouge à la vitesse de l'éclair. Si tous les appareils sont déclenchés en même temps,

[71] DVD Bonus, *Matrix*, Edition collector, Andy et Larry Wachowski, Chapitre 10, Les effets spéciaux, Prévisualisation, John Gaeta, *op. cit.*

> la succession des points de vue donne l'impression de tourner autours de personnages figés en plein saut. [72]

Il explique que cet effet nécessite la technique de l'incrustation. Il s'agit d'utiliser un studio dont les murs sont peints en vert ou en bleu. Le procédé de l'effet « Bullet time photography » consiste à disposer une batterie de cent-vingt quatre appareils photographiques autour d'un acteur. Il suffit de déclencher les appareils les uns après les autres avec un intervalle d'un trentième de seconde. Plus l'intervalle est réduit, plus l'action est ralentie. Pascal Pinteau souligne qu'avec ce dispositif, John Gaeta pouvait aussi « figer le temps » en déclenchant tous les appareils au même moment.

Le superviseur d'effets spéciaux dispose alors d'une vue figée à trois cent soixante degrés des acteurs suspendus dans l'espace. La programmation des prises de vue permet de changer de vitesse pendant l'action. Cela facilite la gestion des effets d'accélération et de ralenti. Des images de transition sont créées par ordinateur et insérées entre les photographies pour prolonger certains effets et obtenir des ralentis extrêmes. Le cinéma, c'est du vingt-quatre images par seconde et la vidéo du vingt-cinq images par seconde. Ici dans ce cas, il est question d'une correspondance à un tournage à douze mille images par seconde.

A propos des images de transition créées par ordinateur, Réjane Hamus-Vallée souligne :

> Le mouvement de caméra qui naît de la mise en relation de ces photos est donc un mouvement virtuel, simulé - puisque créé uniquement par le montage. Un léger morphing reliera entre elles ces images, permettant aux frères Wachowski de modeler le temps à leurs désirs. Le concept d'image-mouvement/image-temps du philosophe Gilles Deleuze ne pouvait mieux s'appliquer ici - tout est figé, mort. Seule l'image cinématographique anime la séquence. [73]

Nous partageons l'avis de cet auteur sur la séquence utilisant l'effet de bullet time.

Réjane Hamus-Vallée qualifie cet effet de « slice time » ou de « temps mort ».

---

[72] PINTEAU Pascal, *Effets spéciaux*, Genève, Minerva, 2003, p. 204.

[73] HAMUS-VALLÉE Réjane, *Les effets spéciaux*, *Cahiers du cinema*, *op. cit.* , pp. 68-67.

4.4.1 Deux analyses du bullet time dans *Matrix*

Première analyse : Séquence du bullet time dans la station de métro [DVD Chapitre : 33 à 34]

Cette séquence, intitulé « Le combat », se déroule dans un lieu clos. Il faut attendre presque la fin de celle-ci pour découvrir au plan 17 un effet de bullet time où les protagonistes sont suspendus dans l'espace.

À bord du vaisseau, l'opérateur Tank retrouve le contact perdu avec Morpheus, Trinity et Néo. Il leur donne les coordonnées d'une issue pour s'échapper [La station de Métro State et Balboa]. Sur le toit de l'immeuble, les agents Smith, Brown et Jones les localisent également dans le métro. Dans la station, le téléphone de la cabine se met à sonner subitement. Les fugitifs descendent les escaliers qui conduisent au quai ; un SDF se réveille. Morpheus décroche le combiné puis disparaît. De ce fait, le SDF s'affole, il a l'air contrarié de cette vision. De nouveau, l'agent Smith les localise. Trinity dit à Néo qu'elle a quelque chose à lui dire mais qu'elle a peur de sa réaction. Le téléphone sonne, elle lui dit que tout ce que l'Oracle a prédit s'est réalisé, « tout, excepté ça ! ». Le téléphone sonne en continu, une rame de métro arrive dans la station. Le téléphone sonne toujours, Néo demande « Quoi ? » Ils se regardent ; le téléphone sonne. Le SDF se transforme en agent Smith par métamorphose [morphing]. Trinity et Néo regardent ailleurs. Le métro passe sans s'arrêter. L'agent se relève. Dans la cabine, Trinity décroche le combiné. Elle regarde devant elle en direction de l'agent. Devant la vitre de la cabine, Trinity met sa main pour se protéger. La vitre explose sous l'effet du tir d'une balle ; celle-ci atteint le combiné. Il explose à son tour et il n'y a plus d'écouteur. Dans le Nebuchadnezzar, Trinity se fait déconnecter par l'équipe de pirates. Elle crie : « Néo ! ». Tank lui demande ce qui s'est passé. Elle répond : « Un agent ! ». Elle demande à l'opérateur de la renvoyer dans la station pour sauver Néo. Il lui dit que c'est impossible. Néo voit le combiné téléphonique de la cabine détruit [il est donc impossible de fuir maintenant par le réseau téléphonique].

PLAN N° 1 : vue frontale, plan taille, vue en contre-plongée de l'intérieur de la cabine téléphonique, caméra fixe. Néo tourne la tête vers sa droite.

SON : musique en crescendo.

PLAN N° 2 : vue frontale, plan taille, vue en contre-plongée sur le quai, mouvement de caméra travelling arrière. L'agent Smith avance vers Néo.

SON : musique. L'agent Smith dit à Néo : « Monsieur Anderson ! »

PLAN N° 3 : vue frontale, plan taille [le même plan que le PLAN N° 1], vue en contre-plongée de l'intérieur de la cabine téléphonique, caméra fixe, Néo tourne la tête de la droite vers la gauche, pour regarder l'agent Smith.

SON : musique.

PLAN N° 4 : vue frontale, gros plan sur les écrans d'ordinateur, caméra fixe, subjective [Trinity]. Le code de la matrice défile sur les écrans en rideau de pluie.

SON : musique. Trinity dit « Run, Néo, run ».

PLAN N° 5 : vue frontale, gros plan, caméra fixe. Trinity regarde en direction de l'écran où défile le code de la matrice [plan précédent]. Sur la gauche de Trinity, on aperçoit une épaule [Morpheus].

SON : Trinity dit : « Run, Néo, run. »

PLAN N° 6 : vue frontale, gros plan, travelling arrière. Néo surgit dans le cadre par la droite. Il tourne la tête sur sa gauche. Il se retourne complètement pour faire face à la caméra. Il se tient maintenant sur la gauche du cadre. Derrière lui, se trouvent l'escalier et l'escalator de la sortie de métro.

SON : musique en crescendo.

PLAN N° 7 : vue frontale, gros plan, travelling de la droite vers la gauche. La caméra part du visage de Trinity pour aller vers Morpheus.

SON : musique [son bas].

Trinity dit : « What is he doing ? »

Morpheus répond : « He's begin to believe. »

PLAN N° 8 : vue frontale, gros plan, champ, caméra fixe. Néo est sur la gauche du cadre, il regarde l'agent Smith.

SON : musique [son très bas].

PLAN N° 9 : vue frontale, gros plan, contre-champ, caméra fixe. L'agent Smith est sur la droite du cadre ; il regarde Néo.

SON : musique [son très bas].

PLAN N° 10 : vue frontale, plan d'ensemble, contre-champ, caméra fixe. En premier plan, sur la droite du cadre, l'agent Smith est de dos et il fait craquer les doigts de sa main gauche.

Au fond de la station, les jambes écartées, les bras le long du corps, Néo attend face à l'agent Smith.

Sur la gauche, une feuille de journal surgit ; elle vole entre les deux hommes. Ce plan rappelle les duels des westerns dans les villages du Far West, où seules des herbes volent au ras du sol.

SON : musique d'ambiance [son bas], craquement de doigts de l'agent Smith, percussions.

PLAN N° 11 : vue frontale, plan d'ensemble, champ, caméra fixe. Néo est de dos sur la gauche du cadre, sa main commence à se fermer. L'agent Smith est au fond. Seules deux feuilles de journal volent entre eux.

SON : musique d'ambiance [son bas], fin des percussions.

PLAN N° 12 : vue frontale, plan américain, caméra fixe. Néo de sa main droite dégaine de l'arrière une arme à feu. Il tire et avance sur sa gauche.

SON : musique en crescendo très rapide, coup de feu.

PLAN N° 13 : vue frontale, plan d'ensemble, caméra fixe. En premier plan, l'agent Smith est sur la droite du cadre. Il dégaine et tire à son tour sur Néo. Ils avancent l'un vers l'autre en tirant.

SON : musique très rapide, plusieurs coups de feu.

PLAN N° 14 : vue frontale, plan d'ensemble, travelling avant pour suivre Néo qui avance sur l'agent Smith en tirant.

SON : musique très rapide, plusieurs coups de feu.

PLAN N° 15 : vue frontale, plan demi-ensemble, mouvement de caméra à la grue en contre-plongée. L'agent Smith se baisse pour éviter les balles de Néo ; il tire. Les balles détériorent un pilier en béton. D'un seul coup, l'agent Smith prend appel sur ce pilier pour décoller du sol. Il surgit hors du cadre par le haut.

SON : musique très rapide, plusieurs coups de feu, son de l'envol de l'agent Smith dans la station de métro.

PLAN N° 16 : vue frontale, plan demi-ensemble, mouvement de caméra à la grue en contre-plongée. Néo tire, il prend appel sur un pilier en béton également. L'arme tendue vers l'avant, il décolle du sol à son tour. Il surgit hors du cadre par le haut.

SON : musique, bruit de l'envol de Néo.

Dans le plan qui suit intervient l'effet bullet time :

PLAN N° 17 : vue latérale gauche, plan demi-ensemble, mouvement de caméra virtuelle à trois cent soixante degrés. Néo et l'agent Smith sont face à face en l'air, ils flottent. Ils échangent des tirs. Dans l'espace, les balles forment des ondulations comme des gouttes sur l'eau. Par ces formes dans l'air, elles marquent un court instant leur trajectoire. Les deux hommes se tiennent par une main et dans l'autre main, ils ont une arme à feu braquée l'un sur l'autre. Ils tournent en l'air dans la station de métro. La caméra débute par un plan de demi-ensemble pour devenir par la suite un plan d'ensemble. Elle se rapproche pour créer une proximité entre les deux hommes en plan demi-ensemble comme au départ de ce plan 17.

Pour le point de vue, on est, au début du plan, à la hauteur des deux hommes, par la suite en plongée. On revient de nouveau à leur hauteur pour se trouver ensuite en contre-plongée. On terminera en vue frontale, sur un plan demi-ensemble, en caméra fixe où Néo et l'agent Smith s'écrasent sur le sol en se tenant.

SON : musique d'ambiance. Son de l'envol des deux héros mais avec une sorte d'arrêt momentané lors de leur rencontre. Bruit des trajectoires des balles. Musique en boucle lors des deux tours en cercle des protagonistes. Musique dramatique quand les deux hommes tombent, son de la chute sur le sol.

Bilan

La séquence étudiée, intitulée « Le combat », se déroule dans un lieu clos. Il faut attendre presque la fin de celle-ci pour découvrir au plan 17 un effet de bullet time où les protagonistes sont suspendus dans l'espace.

A propos du lieu de tournage de cette séquence, Bill Pope, chef décorateur de la trilogie, raconte :

> Au départ, on allait filmer dans une vraie station de métro, mais vu ce qui doit se passer dans cet endroit, il est devenu évident qu'on ne pouvait pas tourner dans un vrai métro. Le décor était fantastique. Ça faisait partie d'un ancien silo, avec une vraie voie ferrée sur laquelle ils avaient construit une station de métro. [74]

Le décor de la station de métro est donc tiré d'un élément du réel : un ancien silo. Pour l'instant rien de surprenant, le cinéma réinvestit des espaces réels. De fait, le décor de *Dark City* (1998), d'Alex Proyas, va servir une fois de plus pour le cinéma, les frères Wachowski, qui sont à l'économie de moyens, vont recycler ce matériel. *Matrix* n'est pas loin de *Dark City* concernant la diégèse.

A propos de la caméra et du décor virtuel, Janet Sirrs, Associate VFX, Supervisor de la société Manex Entertainement de San Francisco, nous explique :

> A partir de là, on peut déplacer la caméra virtuelle n'importe où sur le plateau. Ça permet d'obtenir des arrière-plans là où on n'aurait pas pu utiliser la caméra sans risquer de voir les rails de travelling, le matériel, l'équipe de tournage. Ça donne la possibilité de faire des photos du plateau vide puis de recréer numériquement, pour un résultat proche de la réalité. [75]

Nous étudierons le décor ultérieurement dans le corpus.

---

[74] DVD Bonus, *Matrix*, Edition collector, Andy et Larry Wachowski, chapitre : 20, Le combat, Bill Pope, Chef décorateur, *op. cit.*

[75] DVD Bonus, *Matrix*, Edition collector, Andy et Larry Wachowski, Michael F. Gay, Directeur animation, *op. cit.*

Lorsque débute cette séquence, Néo et l'agent Smith semblent rejouer les mythes classiques du cinéma américain. Entre autre, le western où l'on se rappelle les villes du Far West construites en bois avec toujours la désertification de l'espace [la crainte des bandits de grand chemin]. Dans la ville western, au centre de la rue principale, seuls le vent et la poussière règnent. Ici, le décor reconstitué d'une station de métro se prête par excellence au fait de retrouver cette longue profondeur de champ que l'on avait dans les westerns. Dans *Matrix*, le décor y est souterrain, underground, caché de tout autre protagoniste, car Néo et Trinity ont fuient le danger, et sont tous les deux seuls.

La narration classique du duel de cow-boy est rendue par des « champ contre-champ ». L'attitude des deux hommes est importante pour rejouer le mythe :

- Le regard dur [plan 6 : Néo est face à la caméra ; plan 8 : Néo regarde l'agent Smith ; plan 9 : l'agent Smith regarde Néo].

- Les gestes qui traduisent la dextérité et la rapidité pour tuer l'autre afin de devenir une légende, comme par exemple dans *Billy the Kid* (1930), de King Vidor. [plan 12 : Néo, dégaine avance et tire sur l'agent Smith ; plan 13 : l'agent Smith dégaine, tire sur Néo, ils avancent et tirent ; plan 14 : Néo, avance et tire sur l'agent Smith].

- La bande son renforce l'ambiance.

- Le vol du journal entre les deux hommes rappelle les broussailles desséchées qui volent au centre de ces villes fantômes des westerns [PLAN N° 10 : les deux hommes face à face, l'agent Smith fait craquer ses doigts ; la feuille de journal surgit ; PLAN N° 11 : les deux hommes sont face à face, Néo ferme sa main, la feuille de journal vole].

Pour l'instant la forme du duel reste classique. Elle bascule quand Néo et l'agent Smith se mettent à tirer. Cette forme devient film d'action par le tir des balles et les esquives des deux corps.

C'est lorsque Néo et l'agent Smith prennent appui sur les piliers que la dimension de l'espace du corps et du temps va changer. [Plan 15 : l'agent Smith décolle ; plan 16 : Néo décolle]. Le spectateur est témoin d'une transformation dans le déroulement du film. Plan 17 : les corps ralentis par le bullet time renvoient à la bande dessinée. Ce changement de point de vue était

impossible au départ. Il devient techniquement résolu grâce à cet effet de caméra virtuelle, recherché par John Gaeta et commandité par les frères Wachowski. Les plans issus de la BD, tant recherchés selon Andy et Larry Wachowski vont prendre forme avec cet effet de bullet time. Lorsque les deux protagonistes prennent appel sur le pilier, tout bascule. Ils deviennent des super héros de cinéma, s'affiliant à la BD d'action [Spiderman, Batman].

Le fait qu'ils n'ont plus de contact avec le sol les « déshumanise » de leur quotidien, ce qui renvoie à la conquête de l'espace lorsque l'homme a marché pour la première fois sur la lune :

> L'image est fameuse, fabuleuse même : l'Homme a marché sur la lune, Apollo XI, le LEM, Amstrong et Aldrin, le 21 Juillet 1969 : c'est le triomphe des outils de la technologie humaine aboutissant a une image-emblème. Mieux même : c'est l'expression la plus totale de la communion mondiale de l'humanisme et des technologies. La NASA l'a fait, l'Humanité en rêvait. [...] À l'évidence, il y avait à ce geste moins de raisons objectives que de raisons profondément psychiques, l'imaginaire y jouant un rôle largement aussi motivant que la part stricte de la Science. [76]

L'image-emblème renvoie au drapeau d'un pays avec toute la symbolique qui l'accompagne : pensée, affirmation par rapport aux autres, un territoire avec ses limites. Cette image-emblème s'apparente aux images totalitaires. En effet les studios de la Warner règnent depuis un certains nombre d'années sur des images à effets spéciaux « normalisés ». ILM, la société de Georges Lucas serait remise en question par l'oscar obtenu par John Gaeta :

> Manex, la société à l'origine des effets spéciaux du premier film, s'était vu décerner un Oscar en 1999 au nez et à la barbe d'Industrial Light and Magic. Choix pour le moins étonnant quand on se rappelle que ILM concourrait avec un mastodonte en la matière, *La menace fantôme*. Certains y ont vu une sorte de règlement de compte entre l'establishment hollywoodien et Georges Lucas. Pour la première fois, il était attaqué sur le terrain intouchable des effets spéciaux [quatorze Oscars en vingt cinq ans]. Les réactions ne se sont pas faites attendre et, malgré toutes les jalousies que suscite ILM, des voix se sont élevées pour affirmer que la reconnaissance de John Gaeta et Joel Hynek, alors associés au sein de Manex, n'était pas méritée face au leadership réaffirmé des créateurs de *Stars Wars*. [77]

Les images-emblèmes et autres effets détrônent les concurrents de la société ILM de George Lucas [*Stars Wars*, 1977]. L'image de *La Guerre des étoiles* se prête bien dans tous les sens

---

[76] BEAU Frank, DUBOIS Philippe, LEBLANC Gérard, *Cinéma et dernières technologies*, Paris, Bruxelles, De Boeck & Larcier [Département De Boeck Université], 1998, p. 5.

[77] MAKSYMOWICZ Thomas, '*Constructeur de Matrix*', Coulisses : *Les effets spéciaux*, *Cinéfilm(s) Matrix Revolutions*, n° 10, novembre-décembre 2003, p. 57.

du terme. En élément perturbateur, John Gaeta, avec son équipe, vient déranger le bon fonctionnement des effets spéciaux « Normalisés Hollywoodien ». *Matrix Reloaded* et *Matrix Revolutions* couronnent en effet cette surenchère des effets spéciaux. Elles renvoient à *Alien* (1979), de Ridley Scott, dans le rapport entre corps et machines. La science-fiction ne peut donc se passer de l'imaginaire de la bande dessinée, notamment *Alien* avec les somptueux dessins de créatures et de décors de Giger.

Lors d'une interview de Xavier Leherpeur dans la revue *Cinélive*, John Gaeta affirme : « Beaucoup des collaborateurs du film tenaient justement à explorer plus profondément cet aspect de la science-fiction déjà développé par Ridley Scott et Giger dans *Alien*. D'ailleurs, nous sommes tous des fans d'*Alien* [78] ».

On retrouve ici l'influence de Geof Darrow et celle de Steve Shroce, étudiées précédemment. Il s'agit vraiment de la bande-dessinée de science-fiction adaptée au cinéma. L'effet de bullet time devient donc une image-emblème. Il définit en lui-même le territoire tant recherché d'Andy et Larry Wachowski. Il est effet de ralenti, il fige l'action dans l'instant même, comme si le spectateur faisait défiler image par image la séquence sur une table de montage. Les frères Wachowski ont utilisé, à l'instar de Jules Étienne Marey et Edweard Muybridge, une image-emblème qui remet le temps en question. Les deux protagonistes de cette séquence flottent dans la station de métro comme s'ils étaient dans le cosmos.

Le moment de la chute des deux hommes renvoie à notre réalité et à ses règles de gravitation. Les deux réalisateurs ont loué un avion qui servait aux entraînements préparatoires des cosmonautes pour essayer de comprendre l'absence de gravité du corps dans l'espace. Après ces entraînements, les protagonistes purent jouer des séquences comme celle-ci, où intervient le bullet time. A la différence de l'homme qui a marché sur la lune, ils ne marchent plus mais volent dans l'espace souterrain de la station de métro.

> Si ces images ont quelque chose de fascinant, c'est que leur pouvoir de fascination ne venait ni d'elles-mêmes, de leur visibilité apparente, de leur style, ni de la technologie qui les générait, de ses moyens, de sa sophistication, mais de la puissance imaginaire qui les travaillait intérieurement. La force de ces images faibles tenait à leur puissance souterraine,

[78] LEHERPEUR Xavier, « Matrix Revolutions - Aliens que pourra », *Cinélive*, *Matrix Revolutions*, n° 73, novembre 2003, p. 32.

> la puissance virtuelle de quelque chose que le cinéma connaît bien puisque c'est cela même qui fait sa force: l'*Imaginaire*. [79]

Les images-emblèmes de l'effet bullet time construisent donc un imaginaire car elles substituent une partie de temps dans la forme filmique pour le reconstruire sous une forme différente de la forme classique.

Dans son *Étude sur l'imaginaire numérique* Kiyomi Ishibashi souligne à ce propos :

> La technologie numérique s'est orientée vers la dissociation des mouvements corporels [corps de l'acteur] et mécaniques [trajectoire de balles] pour achever la reconstitution numérique des sillages immobiles, issus de procédés photographiques. Il reste indéniablement une différence distincte entre l'exploration numérique et les recherches de Marey et de Muybridge. Si les phénomènes naturels et réels font l'objet de ces dernières, l'image finale du film est quelque chose qui n'a originellement existé que dans le monde virtuel, figurée par la simulation. Pour transformer cette 'irréalité' en imaginaire cinématographique, qui ne se voit qu'à portée du système de représentation, les images de synthèse n'ont pas directement agi sur des mouvements ; elles ont d'abord fait le détour de photographier un écoulement du temps réel, afin d'obtenir des traces de l'action qui se reconstituent ensuite en mouvements. [80]

Dans cette analyse, il s'agit bien d'une reconstitution de plusieurs espaces imaginaires dont notamment le silo désaffecté, transformé en station de métro. D'autre part, la reconstitution est encore plus fausse, car on reconstitue cet espace de station de métro en décor virtuel. Il s'agit d'un procédé de reconstitution à double effet : imiter le réel et imiter l'irréel en virtuel. Cette forme constitue un imaginaire cinématographique selon les assertions de Kiyomi Ishibashi qui affirme que se sont des images dérivées d'images réelles. Pour lui, ces images sont réinsérées par une technique nommée interpolation. Pour définir cette technique, si l'on voulait passer d'une image A [un carré] à une image B [un cercle], il faudrait des images qui représentent tous les intermédiaires de cette étape, du début à la fin. [Technique aussi utilisée dans le morphing]. Ces images intermédiaires seraient selon lui des images fictives d'un temps qui existerait seulement dans le virtuel. Elles créent donc un imaginaire filmique : « La reconstitution de la prise de vue

[79] BEAU Frank, DUBOIS Philippe, LEBLANC Gérard, *Cinéma et dernières technologies*, *op. cit.* , p. 7.

[80] ISHIBASHI Kiyomi, *Étude sur l'imaginaire numérique au cinéma*, Thèse sous la direction de Monsieur Jacques Aumont, Université Paris III, Sorbonne Nouvelle, U.F.R. : recherches cinématographiques, Paris, 2004, pp. 185-186.

mobile comporte donc les vraies traces enregistrées et des traces fictives qui auraient pu exister entre deux photogrammes réellement pris [81] ».

Il faut souligner que le virtuel ne se substitue pas au réel, mais il cherche à l'imiter. Toutefois, lorsque Kiyomi Ishibashi parle d'une temporalité imaginaire concernant ces traces fictives de l'effet bullet time, il reste un effet singulier et efficace sur l'esthétique de représentation.

Cet effet réussit à convaincre le producteur Joel Silver qui va jusqu'à affirmer que cet effet et bien d'autres vont « redéfinir les limites du visuellement possible ». Il semble que l'Oscar obtenu par John Gaeta pour cet effet de bullet time a servi à concurrencer et à dépasser la société ILM dans la stratégie de la course aux effets spéciaux. Cet effet commercial mais créatif semble s'accomplir car malgré cela il définit réellement une temporalité imaginaire.

Kiyomi Ishibashi explique à ce sujet :

> […] De reconstituer et d'inventer les traces en mouvement. Cette double opération en numérique qui touche et modifie l'essentiel du cinéma classique - traces immobiles fixées sur la pellicule et animées par la projection - dépasse la simple question de compléter la trajectoire par des traces échappées à la prise de vue réelle. C'est là, en second lieu, que se constate 'l'efficacité' esthétique de cette opération. [...] D'où la sensation plutôt irréelle qui émane de la séquence, comme si l'on était projeté dans un autre espace-temps. [...] Entre l'événement donné et la prise de vue reconstituée, nous éprouvons une distorsion temporelle. Nous ne pouvons plus mesurer la distance entre le lieu et notre point de vue sur le corps du personnage. Tout se passe comme si le corps et les balles se déplaçaient dans un espace-temps différent de celui où nous nous trouvons en suivant le point de vue cinématographique. [82]

John Gaeta lors d'une interview affirme que les effets spéciaux se démodent de plus en plus vite. Pour lui, ces images les plus surprenantes du cinéma sont récupérées par la publicité et deviennent banales avant la sortie des films en DVD. Il préfère éviter les effets à la mode qui deviennent, selon lui, vite obsolètes. Le directeur des effets spéciaux souligne que les effets minimalistes bien intégrés à l'action résistent mieux au passage du temps. Il affirme, pour défendre son projet, qu'un autre cinéaste, Peter Jackson, va rivaliser aussi avec l'empire de

[81] ISHIBASHI Kiyomi, *Étude sur l'imaginaire numérique au cinéma*, *op. cit.,* p. 186.

[82] ISHIBASHI Kiyomi, *Étude sur l'imaginaire numérique au cinéma*, *op. cit.,* p. 187.

Georges Lucas. On peut reprendre les termes du film « *L'empire contre attaque* ». Il s'agit en effet de défier cette société qui monopolise Hollywood. John Gaeta dit à ce sujet :

> I.L.M. a accompli un travail de pionnier monumental de la fin des années 1970 jusqu'au début des années 1990. Ensuite le studio de Lucas est devenu le 'Samu' d'Hollywood. On l'appelait dès qu'un film à effets spéciaux paraissait difficile à mettre en images ! Ils essaient de gérer cet état de fait, mais on sait bien que l'on ne peut pas travailler simultanément sur un grand nombre de productions sans aboutir à une certaine uniformisation du résultat. Il faut choisir entre la qualité ou la quantité. *L'attaque des clones* est un film que je trouve plutôt ennuyeux, et d'une qualité visuelle médiocre. Beaucoup de détails sont bâclés. Le style visuel n'a guère de cohérence d'une séquence à l'autre. On retombe presque au niveau de qualité de certains trucages optiques des années 80 ! Mes amis qui travaillent à I.L.M. étaient frustrés d'avoir à travailler sur un si grand nombre de plans sans pouvoir en fignoler davantage la composition visuelle, le grain ou la couleur. À force de tourner sur fond bleu ou vert et de demander à I.L.M. de construire tout le reste de l'image, Georges Lucas obtient des images désincarnées, très froides. Ces problèmes n'apparaissent pas dans *Le seigneur des anneaux*, parce que Peter Jackson a très bien défini sa direction artistique. [83]

En définitive, les images qu'obtient Georges Lucas, selon John Gaeta, si désincarnées soient-elles, ne se rapprocheraient-elles pas de ces images traces fictives qui errent dans des mondes imaginaires où le spectateur perdrait son point de vue ?

Deuxième analyse : séquence du bullet time sur la tour *Matrix*
[DVD Chapitre : 30 à 31]

Trinity et Néo se rendent sur le toit d'une tour où est prisonnier Morpheus, pour le libérer. Ce dernier est détenu dans une pièce par l'agent Smith et ses acolytes. Trinity et Néo accèdent sur le toit par la cage de l'ascenseur dont ils coupent les câbles. L'ascenseur chute et explose, ce qui déclenche le système anti-incendie. L'eau se diffuse en jet par le plafond sur les agents. Cela permet à l'agent Smith de comprendre que Trinity et Néo sont sur le toit. L'agent Smith envoie des forces de combat pour les rattraper.

Cette analyse de séquence débute alors que les poursuivis viennent d'éliminer les hommes envoyés par l'agent Smith. Néo doit alors affronter en duel un bras droit de l'agent Smith qui arrive par hélicoptère [il a pris la place du pilote suite à un effet de morphing].

[83] PINTEAU Pascal, article intitulé « Le maître des effets numériques », *op. cit.* , p. 44.

PLAN N° 1 : vue frontale, plan d'ensemble, caméra fixe. En premier plan, très gros plan sur les jambes de l'agent Brown surgit dans le cadre par la droite. Trinity est à gauche tout au fond du cadre. Elle regarde Néo qui est de dos, il n'est pas loin d'elle. Il est au centre du cadre.

Entre eux deux, le sol est jonché des corps des forces de combat. Néo jette son arme au sol. L'agent Brown se dirige vers la gauche du cadre pour se retrouver dans l'axe de Néo au centre du cadre.

SON : musique, bruit de pas, de lancer d'armes.

PLAN N° 2 : vue frontale, gros plan, travelling avant. Le raccord se fait sur le mouvement. Trinity est à gauche du cadre, elle se tient de trois-quart, elle tourne la tête pour regarder en direction de l'agent Brown.

SON : musique [comme au plan précédent].

PLAN N° 3 : vue frontale, gros plan, caméra fixe. Le gros plan, s'effectue sur le visage de Néo. Il se tient à droite du cadre, il regarde sur sa gauche en direction de Trinity. Il tourne la tête pour regarder devant lui. Tout à coup, il se retourne brusquement en fléchissant les jambes.

SON : musique plus en hauteur, musique dramatique, bruit de Néo qui se retourne.

PLAN N° 4 : vue frontale, plan américain, champ, caméra fixe. Raccord mouvement avec le plan précédent. Néo se met en position du cavalier, il dégaine deux armes à feu. La cape de Néo vole au vent. Néo est au centre du cadre, sur sa droite, il y a de la fumée et à sa gauche à l'arrière la vue de la ville. Il tire deux coups de feu, bras tendus.

SON : musique, coup de feu.

PLAN N° 5 : vue frontale, plan d'ensemble, contre-champ, caméra fixe, subjective. L'agent Brown esquive les balles, il se dédouble physiquement [5 fois environ]. On voit l'empreinte de ses esquives comme un personnage de bande dessinée. Cet effet est aussi proche de la composition du mouvement utilisé dans le bullet time.

SON : rugissement de l'agent Brown, coup de feu.

PLAN N° 6 : vue frontale, très gros plan, champ, caméra fixe. Néo regarde droit devant lui. Il tire de ses deux armes, bras tendus [10 coups].

SON : coups de feu.

PLAN N° 7 : vue frontale, plan d'ensemble [même plan que le N° 5], contre-champ, caméra fixe, subjective. L'agent Brown se dédouble de nouveau pour esquiver les balles. Il se tient les jambes écartées, il effectue des rotations du bassin pour éviter les tirs de Néo. Parfois, il bouge le torse sur la gauche, vers l'avant et vers la droite. Il donne l'impression d'avoir plusieurs corps, mais d'un seul coup, il ne forme plus qu'un seul et même agent.

SON : coup de feu, rugissement de l'agent Brown, musique dramatique quand l'agent redevient une et seule même personne.

PLAN N° 8 : vue frontale, très gros plan [même plan que le N° 6], champ, caméra fixe. Néo essaye de tirer mais ses armes sont vides. Il appelle Trinity à son secours.

SON : Néo : « Trinity ! »

PLAN N° 9 : vue frontale, plan taille en contre-plongée, contre-champ, caméra fixe. L'agent Brown est de trois quart. De la main droite, il dégaine une arme à feu. Il la tend vers Néo. L'arme surgit du bas vers le haut du cadre.

SON : le bruit d'une arme à feu que l'on dégaine, bruit de la détente.

PLAN N° 10 : vue frontale, plan américain [même plan que le N° 4], contre-champ, caméra fixe, de la fumée encore plus dense que les plans précédents. Il laisse tomber ses deux armes et se redresse. Il dit à Trinity « Help ! »

SON : Néo : « Trinity help ! ». Bruit de Néo qui lance ses armes sur le sol.

PLAN N° 11 : vue frontale, très gros plan, contre-champ, caméra fixe. En premier plan, le canon, le doigt sur la détente. [Seul le canon est net et l'agent Brown est flou]. Il tire une balle.

SON : bruit de la détente et de la balle.

Dans le plan qui suit intervient l'effet bullet time :

PLAN N° 12 : vue à 360°, plan d'ensemble, champ, caméra « virtuelle » en mouvement autour de Néo. L'agent Brown et Néo sont face à face, Néo est de dos. Il esquive une balle qui vient à sa gauche. Elle forme des ondulations dans l'air pour marquer sa trajectoire [cela ressemble aux ondulations d'un caillou jeté dans l'eau]. Néo a son bras gauche en arrière, son corps bascule vers l'arrière également. La balle dépasse le cadre par la gauche. Néo est complètement en arrière, il bascule son bras droit vers la droite. La caméra filme son corps vu de dessus. Elle tourne autour de lui. Dans sa trajectoire, la caméra redescend. Elle filme de très près le corps de Néo pour donner une proximité à cette sensation du danger des balles tirées par l'agent Brown. Néo semble flotter en l'air malgré les appuis sur le sol de ses jambes fléchies ; sa cape vole au vent ; son corps à moitié allongé est en déséquilibre. Il évite plusieurs balles qui laissent l'empreinte de leurs trajectoires dans l'espace. La caméra revient à son axe de départ [le corps de Néo] après en avoir fait le tour complet, soit 360°. Tout à coup, une balle arrive droit devant le spectateur, au centre du cadre. Elle effleure la cuisse gauche de Néo, puis elle suit son corps dans sa trajectoire.

SON : tir avec déflagrations [au total six], détonations de balles, le son de leurs trajectoires ressemble de plus en plus au bruit du passage d'un avion à réaction, lorsque la caméra est près du corps de Néo. A la fin du mouvement de caméra, musique.

PLAN N° 13 : vue latérale, très gros plan, caméra fixe, raccord mouvement sur la cuisse gauche de Néo touchée par une balle. Le sang apparaît, le pantalon est déchiré.

SON : bruit de tissu qui se déchire.

PLAN N° 14 : vue latérale, très gros plan, caméra fixe, raccord mouvement sous l'aisselle gauche de Néo ; il est touché par cette balle, qui déchire sa veste.

SON : bruit du passage de la balle sous l'aisselle. Bruit du tissu déchiré.

PLAN N° 15 : vue de dessus, en plongée à la grue, plan américain, caméra fixe. Néo tombe sur la droite sur le sol. Il se retourne et met ses bras en croix ; il s'appuie de ses deux mains pour se relever. Ses deux armes sont sur le sol.

SON : son de la chute de Néo sur le sol, plainte de souffrance.

Bilan

Cette séquence mérite que l'on s'attarde sur la place du corps des protagonistes et sur celle du spectateur.

En définitive, les images de synthèse ne peuvent être autonomes. C'est une forme de représentation qui se sert de « l'afilmique » [photographies de décor de ville, vêtement reconstitué en synthèse] pour recréer un univers « profilmique », propre à l'univers de la fiction. Ce procédé, appelé « cinématographie virtuelle » par John Gaeta, est défini en ces termes par Kim Libreri, responsable des effets visuels [Mais il n'empêche que pour lui rien ne remplacera le réel.] :

> La 'cinématographie virtuelle' est un terme inventé par John Gaeta. Nous utilisions des éléments filmés : photos, métrage film ou haute définition et nous les manipulons sur ordinateur. On les reformate afin de pouvoir les voir sous d'autres angles et à différentes vitesses. C'est en quelque sorte une numérisation du monde réel qui permet d'avoir une caméra virtuelle volant dans cette scène. [Néo qui vole comme un super héros]. [84]

Lorsque Trinity regarde l'agent [PLAN N° 2], elle devient le témoin du combat et reste passive. Néo la regarde une fraction de seconde [PLAN N° 3], avant d'entamer le duel façon western [PLAN N° 4], comme nous l'avons vu à l'identique dans l'analyse précédente [4.4.1.1.]

Pour éviter les balles de Néo, l'agent Brown fait une démonstration de sa force en se dédoublant de façon multiple, sans arme au poing [PLAN N° 5]. Il renvoie en cela le spectateur à la BD du fait qu'il laisse plusieurs traces de son corps dans l'espace. Ces multiples actions irréelles en un plan, rendent l'aspect de la bande dessinée, tant recherché par les deux réalisateurs. D'autre part ces actions sont amplifiées par les sons des rugissements surhumains de l'agent Brown. Tous ces effets créent une autre dimension, un autre espace-temps, l'espace du comic book's, suggéré également dans l'effet de bullet time qui suivra.

Dans cet autre espace-temps, on ne voit plus Trinity dans les plans du combat, même lorsque Néo lui demande de l'aide. Cet espace-temps devient uniquement celui des super héros que l'on retrouve dans les Marvel comics. Il diffère en cela du combat classique du genre western, tout en suivant la même logique de déroulement [champ et contre-champ sur un même axe].

---

[84] DVD Bonus, *Matrix Revolutions*, Andy et Larry Wachowski, Opérateur, Néoréalisme, Kim Libreri, Responsable des effets visuels, *op. cit.*

PLAN N° 6 : la force de Néo ne vient que du tir de ses deux armes qu'il utilise en même temps. Cela renvoie au western mais également au jeu vidéo *Tomb Raider* et au film du même nom.

PLAN N° 7 : l'agent esquive sans arme, formule qui serait plus utilisée dans un film de kung-fu.

PLAN N° 8 : Néo a ses armes vides, figure classique du western.

PLAN N° 9 : la situation change. L'agent reprend une apparence humaine, et plus celle d'un surhomme de vignette de BD. Il dégaine à son tour.

PLAN N° 10 : Néo pense qu'il est perdu, il demande de l'aide à Trinity. Il n'est plus rien. Suspens. Trop tard.

PLAN N° 11 : très gros plan sur l'arme. Importance de l'arme qui marque une supériorité, qui évoque la défaite et la mort de Néo mais qui surtout renvoie au cadrage de la bande dessinée.

PLAN N° 12 : c'est le plan où se déroule l'effet de bullet time. Le bullet time sera une sorte de replay comme dans un jeu vidéo. Néo ne peut pas être mort car il doit devenir un super héros dans un autre espace-temps qui se déroule progressivement au cours des films de la trilogie, jusqu'à l'aboutissement de son destin. Cette construction de l'espace-temps se rapproche de celle de l'univers du jeu où l'on accède par des niveaux différents, du plus facile au plus difficile, pour devenir vainqueur, super héros.

Néanmoins, le bullet time sur le toit nous questionne, une fois de plus, sur la nature du corps humain. Néo a réellement les deux pieds sur le sol malgré sa position en déséquilibre. Les battements de ses bras qui brassent l'air au ralenti amplifient cette action qui semble figer le héros dans le temps. La trajectoire des balles marquées par des ondulations accentue cet effet de temps ralenti. Le son participe également à l'effet, par la déflagration de l'arme à feu de l'agent, dont le bruit ressemble plus à celui d'un avion qui franchit le mur du son. La cape joue un rôle important, c'est une tenue digne d'un super héros. Elle vole au vent comme celle de Batman ou de Spiderman. Le mouvement du tissu renforce la présence d'un corps solide et musclé. Les divers points de vue veulent montrer plusieurs actions figées qui servent notamment à éviter les balles tout en dramatisant l'action et à accentuer les phases de son déroulement. Comme si le spectateur devait éprouver la sensation de difficulté dans laquelle se trouve Néo.

PLAN N° 13 : retour à la réalité. Seule une balle parvient à démystifier le super héros qui semble surhumain aux yeux de l'agent Brown. La vision du pantalon arraché par la balle, ainsi que le sang, nous rappelle qu'il s'agit bien du corps d'un humain. La balle et le sang renvoient directement le spectateur au monde du réel après qu'il ait savouré ce moment de temps ralenti dans le monde des supers héros de bande dessinée. Cet effet spécial renvoie donc, une fois de plus, aux comic books.

Quant au point de vue, voici ce qu'en dit Kiyomi Ishibashi concernant le spectateur :

> On peut alors en déduire que le succès des effets est dû au fait que les images de synthèse 'mentent' au spectateur de cinéma sur ce qu'il croit quasi instinctivement. Tout le trucage consiste à inventer un point de vue impersonnel, qui soit égal à l'œil de la machine virtuelle, et qui donne à voir et à suivre l'action. Quant au spectateur, pour qui le point de vue, remontant à la prise de vue réelle, garantit la présence des choses filmées et de l'espace-temps qui les entoure, il ne peut pas s'empêcher de croire avant tout au rapport entre le point de vue assimilé à la caméra virtuelle et les objets données, qui n'est rien d'autre que le 'truqué' [la trajectoire reconstituée de la prise de vue virtuelle, le défilement de l'image de l'arrière-plan]. Simultanément, son corps imaginaire est invité à se déplacer dans un monde où les choses se mouvant dans l'espace et le temps semblent ordonnées par des logiques différentes. La scène étant conçue et figurée d'un point de vue impersonnel, ce n'est qu'à partir de là que le spectateur peut participer à l'action et former un sujet spectatoriel. Le corps imaginaire du spectateur devient ainsi le centre de gravité du trucage. La meilleure place du spectateur devient ainsi le centre de gravité du trucage ; la meilleure place du spectateur pour assister à l'action est là où convergent les procédés employés. [85]

On pourrait penser que la machine virtuelle transporte plutôt le spectateur dans des Dead Zone, si l'on se base sur les affirmations de Réjane Hamus, lorsqu'elle caractérise de temps morts les temps figés de *Matrix*. On peut se demander, comme cet auteur, comment tuer le temps et son écoulement sans faire un arrêt sur image.

Les Autres (2001), d'Alejandro Amenabar, dont la singularité est de placer le spectateur du côté des morts et non des vivants, répond à cette question.

Sur ce point, Jean-Marc Lalanne va même plus loin :

> En ranimant un vieil enjeu théorique, Amenabar a rappelé une évidence : une salle de cinéma est un tombeau ; dans l'obscurité, en état de totale inertie motrice, le spectateur de cinéma est un mort idéal, un mort qui continue de voir. [...] Tous ces films récents [*Ouvre les yeux, Le Sixième sens, Les Autres, Vanillia Sky, Donnie Darko*…] ne font de toute façon que délayer scénaristiquement ce que Carl Dreyer avait dit en un plan : la fameuse contre-

[85] ISHIBASHI Kiyomi, *Étude sur l'imaginaire numérique au cinema*, *op. cit.*, p. 189.

> plongée du point de vue du mort de *Vampyr*. La place impossible et rêvée du spectateur est celle du mort. [86]

Carl Dreyer dans *Vampyr* (1932) n'aurait-il pas été le précurseur du fait de mettre le spectateur dans un état second, s'imaginer être à la place du mort, seulement par le point de vue, sans effets spéciaux et sans trucages. Le plus extraordinaire dans ce film est qu'il montre au spectateur ce qu'est le temps mort. Cette vision est réalisée par le point de vue en contre-plongée : le fossoyeur qui cloue le cercueil, le défilement des peupliers...

Tout ceci, pour simuler le temps mort indéfini. Mais à la différence du bullet time, les images des arbres existent dans le réel, tandis que celles qui reconstruisent des images traces sont fictives, étant créées virtuellement par des calculs. C'est certainement ici que l'on retrouve l'aspect des actions figées de la BD car, entre les cases, le lecteur imagine le mouvement intermédiaire d'une action à l'autre d'un personnage. C'est dans cette phase imaginaire où se plonge le lecteur de BD et le spectateur de cinéma, que tous deux peuvent se rejoindre dans l'hypothèse d'un monde qui serait perceptible seulement dans l'imaginaire, où tout serait permis. On est, dans *Matrix*, comme avec Lewis Caroll, devant une question de simple choix : la pilule bleue ou rouge. Avec ce type de solution on est censé voir le monde d'une manière ou d'une autre, par le biais de la machine virtuelle.

Jacques Aumont et Michel Marie affirment au sujet du corps :

> C'est à partir des propositions de Jean Louis Schefer, sur le caractère absolument original du corps figuré en cinéma, et du rapport imaginaire qu'il entretient avec le propre corps du spectateur, qu'a été relancée cette question depuis le milieu des années 1980. L'homme cinématographique ['l'homme ordinaire' du cinéma] possède en effet un corps qui, reproduction automatique et fidèle d'un corps réel, ne coïncide cependant pas avec une anatomie, mais possède d'emblée une définition d'ordre figuratif. [87]

Après le PLAN N° 15, on trouve Néo dans une position christique, allongé sur le sol. Seule l'ombre de l'agent sur le visage de Néo montre sa défaite. Il faut attendre qu'il soit blessé, que l'agent menace Néo de son arme, pour voir Trinity apparaître derrière l'agent. Elle le menace à son tour et le tue pour sauver Néo. Elle n'est pas intervenue, à cause des mouvements de Néo

---

[86] AUMONT Jacques, MARIE Michel, « La place du mort », *Cahiers du cinéma*, n° 565, février 2002, p. 49.

[87] AUMONT Jacques, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris, Armand Colin cinéma, 2005, p. 41.

car maintenant elle croit que Néo se transforme en super héros. Mais pour l'instant, il est blessé en tant qu'humain à la différence de l'agent Brown qui surgit dans le cadre par une caméra subjective en contre-plongée. Brown apparaît d'une manière tellement surexposée que sa présence devient énigmatique et suggère qu'il domine Néo. La lumière surnaturelle derrière la tête de l'agent est éblouissante. Elle lui donne un aspect démoniaque dû au contraste entre sa silhouette sombre et la surexposition. Cette atmosphère rappelle la séquence de *Fog* (1980), de John Carpenter où dans l'église surgissent les pirates revenants. Ils sont sombres et contrastés par la lumière blanche du brouillard. Cette forme renvoie dans les deux films à une vision manichéenne.

Durant une fraction de seconde, on ne voit pas le visage de l'agent Brown, puis on revient par un gros plan sur son visage, signe qu'il n'est qu'un humain. L'arme de Trinity va le dissuader car elle le braque à la tête et lui dit : « Évite ça ! » ; elle le tue, le corps se transforme en soldat après avoir disparu en lumière éclair.

Lorsque Trinity donne la main à Néo pour l'aider à se relever, elle lui dit qu'il bouge comme les agents, que personne n'est aussi rapide. Comment a-t-il fait ?

Néo lui répond : « Quoi ? »

Trinity : « Tu bouges comme eux. Personne n'est aussi rapide. »

Néo : « Pas encore assez. »

Face aux agents, il continue de douter, il ne se sent pas encore prêt. L'image de lui qu'en donne le bullet time exprime bien une intention, une démonstration, mais à titre de préfiguration de son devenir. Kiyomi Ishibashi dans son *Étude sur l'imaginaire numérique au cinéma,* constate que le dialogue de ce plan crée également une rupture avec la séquence de l'effet bullet time.

4.5 Les limites du bullet time

Une des limites du premier essai de bullet time tient au fait que le cheminement de la caméra est réduit par l'installation du procédé : la caméra étant limitée à un travelling circulaire à 360 degrés. On ne peut pas faire le tour complet des acteurs sous différents points de vue, de plus on risque d'apercevoir la machinerie [rail de travelling]. Il reste le problème de la gravité. Les

acteurs sont obligatoirement suspendus à des câbles comme des marionnettes. Selon John Gaeta, il faut créer une caméra virtuelle :

> Vers 1995, on tentait de créer l'illusion qu'une caméra pouvait bouger à une vitesse subsonique, un genre de caméra virtuelle qui devait être construite physiquement. On a filmé cet essai dans un dépotoir muni de plusieurs appareils photo. Cette installation comprend 120 appareils photo et deux caméras. C'était très photographique en deux dimensions et notre caméra ne pouvait emprunter qu'un seul chemin parce qu'on devait planifier et installer tous ces appareils photo. A partir de là, on fait ce que les gens appellent aujourd'hui du cinéma ou de la cinématographie virtuelle. La caméra est alors détachée de ses sujets dans le temps et l'espace. [88]

Le bullet time fut donc crée pour le premier film de la trilogie. D'autres effets de bullet time furent également créés pour *Matrix Reloaded* afin d'obtenir ce que l'équipe de John Gaeta recherchait. Les autres bullet time sont techniquement plus aboutis et offrent des libertés plus grandes, notamment concernant le déplacement de la caméra. Michael F.Gay, directeur animation, affirme : « On peut ralentir, accélérer le mouvement et placer la caméra où l'on veut. Cela permet des déplacements dans un décor virtuel qui seraient impossibles pour une vraie caméra [89] ». [Exemple sur le DVD, *Espace en feu*].

Sur le point de vue de la caméra, Andrea Martinez, qui travaille sur le décor virtuel, renchérit : « Ça va bien au-delà des premières expériences avec le bullet time car on peut avoir l'action sous tous les angles. Des perspectives infinies sont à notre portée [90] ».

Si l'on fait la synthèse des deux séquences analysées dans la partie 4.4.1, soit 4.4.1.1 et 4.4.1.2, concernant le temps ralenti ou figé du bullet time, on souscrit à la définition de Réjane Hamus-Vallée qui parle de cet instant figé comme d'une :

> Sculpture de temps [qui] travaille ainsi à redéfinir un rapport espace-temps : l'espace crée le temps et fige ce qui est, par essence, infigeable. 'Ô temps, suspends ton vol...' Littéralement, puisque les acteurs de *Matrix* seront, eux aussi, suspendus dans les airs. [91]

---

[88] DVD Bonus, *Matrix Revolutions*, Andy et Larry Wachowski, Opérateur, Néoréalisme, John Gaeta, *op. cit.*

[89] *Ibid.*

[90] DVD Bonus, *Matrix Revolutions*, Andy et Larry Wachowski, Opérateur, Néoréalisme, Andrea Martinez, Décor Virtuel, *op. cit.*

[91] HAMUS-VALLEE Réjane, *Les effets spéciaux*, *Cahiers du cinéma*, *op. cit.* , pp. 68-67.

En fait, il s'agit au départ de sculpture de corps, que ce soit en 3D ou en photographies mises en série par le montage - on tourne autour du corps, la lumière dégage les volumes, qu'elle soit artificielle ou non - mais tout ce qui transforme ces corps empruntés au réel, c'est le déroulement du temps.

Jean Epstein, dans son livre *L'intelligence d'une Machine,* affirme que le ralentissement du temps mortifie et matérialise :

> A une projection ralentie, on observe, au contraire, une dégradation des formes qui, en subissant une diminution de leur mobilité, perdent aussi de leur qualité vitale. Par exemple, l'apparence humaine se trouve privée, en bonne partie, de sa spiritualité. Dans le regard, la pensée s'éteint ; sur le visage, elle s'engourdit, devient illisible. Dans les gestes, les maladresses — signe de la volonté, rançon de la liberté — disparaissent absorbées par l'infaillible grâce de l'instinct animal. [...] Enfin, quand il n'y a plus de mouvement visible dans un temps suffisamment étiré, l'homme devient statue, le vivant se confond avec l'inerte, l'univers involue en un désert de matière pure, sans trace d'esprit. [92]

L'effet de bullet time a tendance à déshumaniser l'homme et à lui donner l'apparence d'un homme-machine, comme si Néo devait dépasser cette étape pour affronter tous les agents et pour devenir l'élu. Il doit devenir comme une statue pour se rapprocher des machines et les dépasser ou encore se battre avec lui-même, ce qui renvoie à la philosophie des arts martiaux.

Comme il est apparu au cours des deux analyses développées ci-dessus, on remarque que les mouvements deviennent mécaniques à cause du ralenti volontaire dû à la prise de vue, afin de créer cet effet à partir d'instantanés. A l'inverse, pour Jean Epstein, la matière vivante, c'est « La vie, un trompe-l'œil du temps. », titre d'une partie de son ouvrage, dans lequel il explique :

> Donc, si l'on accélère le rythme du temps, si l'on accroît la mobilité du monde, on y fait apparaître ou on y crée davantage de vie ; et si, à l'inverse, on ralenti le cours du temps, si on freine le mouvement des êtres, on en fait disparaître ou on détruit la qualité vitale. [...] Analysée par le cinématographe, la vie se présente comme étant d'abord fonction d'un rythme temporel : elle est corrélative d'une certaine vitesse minima des mouvements, au-dessous de laquelle rien n'apparaît de vivant. [93]

Jean Epstein poursuit par une comparaison du temps ralenti qu'il rapproche du cristal :

> La vie est un spectre à caractère premièrement mathématique, puisqu'il résulte de proportions déterminées numériquement, entre les intervalles d'une série d'événements.

[92] EPSTEIN Jean, *L'intelligence d'une Machine, Les classiques du cinéma*, Paris, Jacques Melot, 1946, pp. 58-59.

[93] *Ibid.* , pp. 59-60.

> Lorsque certaines cadences sont ou deviennent perceptibles aux sens, nous les éprouvons et jugeons comme vivantes, [...] L'accéléré cinématographique découvre que, dans l'immensité de la non-vie, il y a encore et toujours de la vie — de la vie ordinairement imperceptible — comme la cellule photo-électrique révèle qu'il y a, dans l'infra-rouge, encore de la lumière, de la lumière obscure. [94]

Malgré l'animation et le morphing des clichés photographiques, les corps sculptés gardent une apparence de vie irréelle, car ce sont des photographies du temps passé [photographies prises dans un studio peint en vert]. La vie est due à l'accélération des clichés de ces corps qui sont mis en valeur et en vie par le cinéma. Ces clichés photographiques font appel à la mémoire d'un temps donné où la mort est proche du vivant, d'une certaine façon à la manière de *La Jetée* (1963), de Chris Marker. Dans cette évidence, la vie est crée par le temps qui fait appel à la mémoire, dans un certain espace qui est l'anticipation de la séquence de la mort. Cela conduit à un espace mort mis en vie par le montage et la projection cinématographique. Dans *La Jetée* et la trilogie *Matrix*, la forme a besoin d'éléments issus de la photographie d'un certain espace-temps, c'est-à-dire du passé, pour le retranscrire dans un présent recréé, dans un temps donné.

Jean Epstein, approche une définition du réel dans le chapitre « Même l'essence n'est encore qu'un attribut » :

> L'antiphilosophie du cinématographe tient donc la réalité pour foncièrement irréelle, c'est-à-dire insubstantielle : toute substance se réduit à n'être qu'une sommation de données imaginaires, suffisamment nombreuses. Ce système, on pourrait l'appeler irréalisme, encore qu'il ne nie point la fonction du réel, mais simplement considère celui-ci comme un phénomène secondaire, résultant de la multiplicité des axes de référence, par rapport auxquels cette apparence de réalité peut être située. Une représentation qui s'inscrit dans un plan déterminé par deux coordonnées, ne peut prétendre qu'à une très faible réalité, tandis qu'une figure qui se définit selon les cinq sortes de relations possibles dans l'espace-temps causal, se trouve, de ce fait, chargée du maximum de qualité réelle que l'on soit capabIe de reconnaître à une image. Somme toute, le réel n'existe pas en tant qu'essence ; il ne constitue qu'un attribut qui accompagne un certain degré de complexité, d'épaisseur, de densité de la pensée travaillant à formuler une zone plus ou moins restreinte de l'espace-temps. [95]

Si l'on doit se poser des questions sur cet attribut qui n'est en définitive que le temps virtuel, on doit se demander comment l'homme établit des liens avec la machine et son espace-temps. Le cas le plus atypique renvoie à la littérature. On peut citer dans ce domaine Herbert George Wells qui, avec *La Machine à explorer le temps* [*The Time Machine*, 1895], parallèlement à

---

[94] *Ibid.* , p. 60.

[95] EPSTEIN Jean, *L'intelligence d'une Machine*, *Les classiques du cinéma*, *op. cit.* , p. 184.

l'invention du cinéma, inaugure un nouveau genre littéraire, celui de la science-fiction.

Pierre Ancet cite ce romancier dans son chapitre « Le temps virtuel, à propos de la machine à voyager dans le temps » :

> C'est donc aujourd'hui à dix heures que la première de toutes les machines de ce genre commença sa carrière. Je l'examinai une dernière fois, m'assurai de la solidité de ses écrous, mis encore une goutte d'huile à la tringle de quartz et m'installai sur la selle. Je suppose que celui qui va se suicider et qui tient contre son crane un pistolet doit éprouver le même sentiment de curiosité que j'éprouvais alors pour ce qui va se passer après. Je pris dans une main le levier de mise en marche et dans l'autre le levier d'arrêt — j'appuyai sur le premier et presque immédiatement sur le second. Je crus chanceler, puis j'eus une sensation de chute comme dans un cauchemar. Alors, regardant autour de moi, je vis mon laboratoire tel qu'à l'ordinaire. S'était-il passé quelque chose ? Un moment je soupçonnai mon intellect de m'avoir joué quelque tour. Je remarquai alors la pendule ; le moment d'avant elle marquait, m'avait-il semblé, une minute ou deux après dix heures ; maintenant il était presque trois heures et demie. [96]

De fait, ici, l'homme et la machine se croisent, forment une seule unité pour voyager dans l'espace-temps. Les deux séquences analysées concernant le bullet time montrent que cet effet, semblable à une machine à voyager dans le temps, annonce un retour en arrière. La série d'images assemblées en studio navigue entre un temps présent et un temps passé. L'espace créé ne forme alors qu'une seule unité, celle du plan séquence.

Au sujet du temps et de l'espace, Jean Epstein exprime son point de vue dans son chapitre « Le mouvement, condition de la réalité. ». Il explique à ce propos :

> Mais, le temps — avons-nous vu — n'existe pas en soi ; il n'est qu'une perspective, créée par la succession des événements, c'est-à-dire par le rapport de leurs positions relativement au quatrième axe vectoriel du système de référence. Le temps est l'effet d'une mobilité particulière des éléments du réel, qui se déplacent entre le passé et l'avenir. Sans cette mobilité, il n'y aurait pas de temps, et les objets ne pourraient prétendre à aucune réalité temporelle. [97]

Jean Epstein ajoute :

> L'espace ne possède pas, non plus, d'existence propre ; il n'est, lui aussi, qu'un rapport, mais de coexistence, des phénomènes ; qu'une perspective, mais de simultanéité ; que la conséquence d'extensions ou de déplacements mesurés relativement aux trois autres axes du système. Estimés à la vue, à l'ouïe, au tact, voire à l'odorat, ce sont ces déplacements qui

[96] ANCET Pierre, « Le temps virtuel / à propos de la machine à voyager dans le temps », *La voix du regard*, *Revue littéraire sur les arts de l'image*, n° 10, Printemps, p. 118.

[97] EPSTEIN Jean, *L'intelligence d'une Machine*, *Les classiques du cinéma*, *op. cit.* , p. 174.

> dessinent l'espace imaginaire, dont, sans eux, nous serions incapables d'avoir la moindre idée. Immobiles, les objets pourraient posséder pas plus de réalité spatiale que temporelle. [98]

Il s'agit bien en effet dans les deux séquences analysées, d'une succession d'images tirées des éléments du réel : les prises de vues de Néo, de l'agent Smith et de l'agent Brown. Ces matériaux photographiques voyagent dans le présent et le passé. Si l'assemblage de ces matériaux photogaphiques n'existait pas, l'effet serait annulé. Le spectateur ne pourrait y croire. Pourtant les images intermédiaires sont invisibles. C'est une zone de non-lieu qui n'existe que dans cet univers virtuel qui s'affirme comme une seule unité temporelle. Ces figures imaginaires de déplacement naviguent entre le présent et le passé, dans une zone sans vie pour la matérialiser en l'animant afin de lui donner une nouvelle vie.

Ceci est la métaphore du cinéma. Le cinéma redonne une vie dans un certain présent, il se sert parfois de photographies ou d'images d'archives, de séquences [super 8 mm, vidéo, bandes son de répondeur...].

Par exemple, dans le cinéma de fiction, le film *Tarnation* (2003), de Jonathan Caouette. Ce cinéaste se sert de ses propres images pour exorciser son histoire familiale. Il reconstruit sa vie avec des éléments du réel et des éléments de fiction.

Autre exemple : celui d'un documentaire *Arthur Rimbaud, une biographie* (1991), réalisé par Richard Dindo. Ce film retrace la vie d'Arthur Rimbaud. La particularité de ce cinéaste est d'utiliser des acteurs qui viennent témoigner comme s'ils étaient des amis ou des proches d'Arthur Rimbaud. Les entretiens sont fictifs. C'est un film de la mémoire. La démarche de Richard Dindo consiste à recueillir une documentation importante et feint de se transporter dans le passé pour recueillir des témoignages. Richard Dindo filme la véritable maison d'Arthur Rimbaud. Nous sommes dans le jeu de la feintise, selon Jean-Marie Shaeffer. Cela donne l'impression du reportage, tout étant absolument faux puisqu'il ne s'agit pas d'un documentaire mais d'un film de fiction écrit pour des acteurs. Seul Arthur Rimbaud est absent. Il est le seul à n'être pas incarné par un acteur.

---

[98] *Ibid.*

Au sujet de l'irréalisme, Jean Epstein, après avoir redéfini le schéma cinématographique de l'univers selon sa pensée, et la définition du temps et de l'espace, conclut dans le chapitre déjà cité :

> Tout comme l'espace et le temps, la causalité de l'espace-temps est un pur fantôme, une interprétation tendancieuse des rapports spatio-temporels de succession et de coexistence. Sans le mouvement des objets, qui produit ces rapports, aucune apparence de détermination ne serait donc possible. Ainsi, l'atome indivisible de réalité garde une certaine complexité : il contient, d'abord, l'être que, de quelle façon qu'on l'ait nommé, on n'a guère réussi à concevoir insubstantiel ; puis, la localisation de l'être dans l'espace et le temps ; enfin, comme on vient de le dire, le mouvement de l'être. Sans mouvement, rien ne peut être réel. La réalité se présente comme une synthèse de substance et de mouvement, d'où résulte sa nécessaire localisation spatio-temporelle et, facultativement, son apparent déterminisme. [99]

Le point de vue de la caméra dans l'espace, qu'il soit en caméra cinéma ou en « cinéma virtuel » comme l'affirme précédemment John Gaeta, devient absolument déterminant car sans lui le spectateur ne peut trouver la place des protagonistes ou sa propre place. Les images instantanées et leurs intermédiaires, c'est-à-dire celles du studio et du numérique [images photographiques et interpolation] sont la causalité de l'espace-temps. Si ces images ne sont pas mises en corrélation par le mouvement, le déterminisme du trucage devient impossible. Le spectateur ne peut croire à cette « annonciation » de Néo, qui doit devenir un super héros, l'élu. Une fois de plus on arrive à une unité. Une séquence d'images mises bout à bout pour ne faire qu'un. Cela renvoie au fonctionnement du cinéma.

L'unité apparaît aussi dans le déroulement de la trilogie : la naissance [*Matrix*], la vie [*Matrix Reloaded*], la mort [*Matrix Revolutions*]. De fait, Néo est l'objet d'une renaissance : il renaît issu d'une machine, d'un monde qui ne lui appartenait pas, celui de la matrice. En définitive, les deux séquences analysées renvoient à l'espèce humaine et aux lois de l'univers.

Au sujet de l'image et de la réalité, Christian Metz affirme :

> Cette machinerie a des rouages économiques et financiers, des rouages directement sociologiques, et aussi des rouages psychiques. Au centre de ces derniers, on rencontre toujours de nouveau l'impression de réalité, problème classique de la recherche filmologique. [...] C'est que l'impression de réalité tient pour une part à la nature physique [perceptive] du signifiant cinématographique : images obtenues par voie photographique et donc particulièrement 'fidèles' comme effigies, présence du son et du mouvement qui sont

[99] EPSTEIN Jean, *L'intelligence d'une Machine*, *Les classiques du cinéma*, *op. cit.* , p. 175.

> déjà un peu plus que des effigies puisque leur 'reproduction' à l'écran est aussi riche en traits sensoriels que leur production hors d'un film, etc. [100]

Toutefois, les deux séquences analysées dégagent de la sensation [effet de ralenti ou de compression du temps, son intra diégétique comprenant de la réverbération, visuel des ondes des balles]. Pour Christian Metz ce sont le mouvement et le son qui libèrent ces images de leur effigie photographique. Dans le cas présent, les vues de l'auteur décrivent bien la situation. Il s'agit en effet d'images de studio réarrangées dans leur forme et détournées de leur objet initial, celui d'effigie photographique.

Christian Metz expose son point de vue sur la question de l'espace et du temps :

> Sur la question du 'montage métonymique', la position de Jakobson a varié selon les textes. Le montage, de soi, n'est ni métaphorique ni métonymique, il est syntagmatique. C'est à peu près ce que disait l'auteur [Jakobson] dans son article tchèque de 1933 : le propre du cinéma est de 'transformer l'objet en signe'. Le film mobilise des 'fragments du monde' mais il en fait les éléments d'un discours par l'acte même de leur 'agencement' [= montage], et cet agencement peut s'opérer selon deux grands principes associatifs, celui de la métaphore ou celui de la métonymie ; l'auteur ajoutait que le montage métaphorique [par ressemblance ou par contraste] est plus rare, et que dans les films ordinaires ['linéaires'] le montage est volontiers métonymique, se contentant d'entériner des contiguïtés référentielles de temps ou d'espace. [101]

Les frères Andy et Larry Wachowski utilisent des fragments d'un autre espace-temps, celui du studio photographique où sont prisent les effigies. Cette construction d'espace, d'effet ralenti, est une métaphore idéologique d'uniformisation du temps et de l'espace. Cet espace est construit pour simuler le contrôle du temps qui se réfère à la diégèse, et qui consiste à vaincre l'esprit de la matrice, selon les termes employés par John Gaeta.

Les effets transforment ces objets en signes qui servent à l'interpolation de mouvements mis en forme numériquement. Cette métonymie est, en définitive, le contrôle du temps et de l'espace.

Lors de l'interview italienne de 1967 au sujet de la position de Jakobson sur le montage métonymique, Christian Metz explique :

---

[100] METZ Christian, *Le signifiant imaginaire, Psychanalyse et Cinéma,* Paris, Christian Bourgeois, 2002, p. 172.

[101] *Ibid.* , p. 175.

> Le montage métonymique prédomine dans les films américains, soviétiques et dans les films documentaires ; il correspond en gros à un traitement 'réaliste' [bien que l'auteur fasse toutes réserves sur la possibilité, pour un art, d'être vraiment réaliste]. - Mais le texte italien, dans un autre passage, affirme que le montage est métonymique par nature. L'auteur glisse ici subrepticement de l'axe discursif à l'axe référentiel, après les avoir lui-même distingués. - Dans l'article de 1956, l'allusion est trop rapide [= 'montages métonymiques en général', sans plus] pour qu'on puisse trancher entre les deux interprétations. — En dehors même de l'œuvre de Jakobson, le thème si répandu de la poéticité métaphorique opposée au prosaïsme métonymique me semble redoutable par le singulier pouvoir qu'il a de combiner une grande imprécision et une forte attirance sur les théoriseurs pressés ou volontaristes. [102]

Dans le cas des deux effets analysés de bullet time, il s'agit effectivement d'un montage métonymique. On arrive à l'obtention d'un effet « réaliste » grâce à l'utilisation des photographies, bien que cet effet soit construit dans un autre espace-temps. Comment se situe le spectateur de cinéma face à cet objet préfabriqué qui prend son essence dans le réel ? Christian Metz répond à cette question en affirmant que le spectateur de films narratifs adopte une visée de conscience faisant appel à trois modes : le rêve, la rêverie, et la perception réelle. C'est dans un aller-retour constant entre ces trois modes de conscience qu'il assiste au film, développant ainsi un mode de perception hybride. Il ajoute que l'impression de réalité est liée aux traits perceptifs du signifiant. Elle s'exerce dans les films narratifs et en cela participe à l'effet-fiction.

Il poursuit ainsi :

> En face de cet objet culturel qu'est le film de fiction, l'impression de réalité, l'impression de rêve et l'impression de rêverie cessent d'être contradictoires et de s'exclure mutuellement, comme elles le font d'ordinaire, pour entrer dans de nouveaux rapports où leur écart habituel, sans s'annuler exactement, admet une configuration inédite qui laisse place à la fois au chevauchement, au balancement alternatif, au recouvrement partiel, au décalage, à la circulation permanente entre les trois : qui autorise, en somme, une sorte de zone centrale et mouvante d'intersection où toutes trois peuvent se 'rencontrer' sur un territoire singulier, un territoire confus qui leur est commun et n'abolit pourtant pas leur distinction. Rencontre qui n'est possible qu'autour d'un pseudo-réel [d'une diégèse] : d'un *lieu* comportant des actions, des objets, des personnes, un temps et un espace [lieu semblable en cela au réel], mais qui s'offre de lui-même comme une vaste simulation, comme un réel non réel ; d'un 'milieu' qui, du réel, aurait toutes les structures mais auquel ferait seulement défaut [et de façon permanente, explicite] cet exposant spécifique qu'est l'être-réel. [103]

Christian Metz affirme que cette théorie s'applique, de son point de vue, aux films de fiction. En ce qui concerne l'effet bullet time, on remarque une filiation avec l'énoncé de la citation ci-dessus. Cet effet simule le réel en ce qu'il imite un faux réel et se sert du réel, le studio

[102] METZ Christian, *Le signifiant imaginaire, Psychanalyse et Cinéma, op. cit.* , p. 234.

[103] METZ Christian, *Le signifiant imaginaire, Psychanalyse et Cinéma, op. cit.* , p. 234.

avec de vrais acteurs.

Les zones fantômes intermédiaires, citées précédemment, qui servent d'intervalles à l'intérieur des séquences de bullet time, constituent un espace factice qui devient le symbole de la trilogie, celui d'une « annonciation » [nous avons déjà cité ce terme précédemment]. L'effet de bullet time « annonce » que Néo va devenir l'élu. Trinity, observatrice hors-champ du combat de Néo contre l'agent Brown, se rend compte de l'évolution de Néo.

Dans « Le temps représenté », subdivision du chapitre « la part de l'image » Jacques Aumont remarque à propos de cette « annonciation » :

> Si l'espace donne lieu à une représentation hautement symbolique, que dire du temps ? L'image elle-même en effet se déploie toujours dans l'espace, mais seules certaines images ont aussi une dimension temporelle. Or, les images ont aussi à charge, presque toujours, même si c'est parfois très secondairement, de donner une information sur le temps de l'événement, ou de la situation qu'elles représentent ; il a donc fallu que cette information fût représentée de façon entièrement conventionnelle, codée. [104]

Ces espaces temporels du bullet time sont effectivement symboliques car c'est ici que Néo évolue pour devenir un super héros, face aux agents, face à son entourage [l'équipe de pirates informatiques] et surtout face au spectateur. On constate, comme le précise Jacques Aumont, que certaines images ont également une dimension temporelle. Bien sûr, ces images photographiques participent d'un autre temps, celui de la prise de vue réelle en studio qu'elle soit arrangées, ou non, par la suite, numériquement. Elles existent et évoluent effectivement avant cette représentation symbolique [la séquence du bullet time] dans un autre espace temporel. Elles servent à caractériser cette composition pour la définir en « symbolique d'annonciation ».

Quant au spectateur et à sa perception, Jacques Aumont explique, sous le titre « La notion d'instant », ce temps de représentation de l'espace, qu'il appelle « espace temporel » et que nous rapprochons des photographies du plan-séquence du bullet time :

> A propos du temps spectatoriel, le mode normal d'appréhension du temps est celui de la durée, même courte. Si l'on imagine de raccourcir cette durée aux limites du sensible, elle deviendra ce qu'on appelle, d'un terme malaisé à définir exactement mais spontanément compréhensible, un instant. L'image fixe a eu, évidemment, un rapport privilégié à la notion d'instant, en tant que celle-ci vise précisément à extraire imaginairement, du flux temporel,

[104] AUMONT Jacques, *L'image*, *Psychanalyse et Cinéma*, Paris, Nathan université, 1997, p. 178.

> un "point" singulier, d'extension quasi nulle, se rapprochant donc de l'image [qui a, elle, une dimension temporelle intrinsèque totalement nulle].[105]

Le bullet time renvoie à cette notion d'instant. Il s'accomplit en lui-même avec cet assemblage de photographies. Le spectateur a devant lui une simulation photographique mise en mouvement. Ce temps ralenti, lui permet d'observer toutes les poses de Néo. Cette démarche éveille la sensibilité du spectateur. D'autre part, cet effet tente de mettre en abyme le spectateur pour qu'il s'identifie aux gestes et aux sensations des protagonistes dans l'épreuve de leur combat.

On remarque dans les jeux vidéo une tendance de la part du joueur à s'identifier et à incarner un personnage [jeu de rôle, guerrier/fugitif/explorateur] sous quelque forme que ce soit.

Cette notion d'instant où le spectateur se repère, s'identifie, joue « le jeu », si l'on s'en tient à la définition de Jacques Aumont, est caractérisée, comme on le verra plus loin, d'instant prégnant. Celui-ci explique :

> Avec l'apparition d'un style majoritairement naturaliste dans la peinture à partir de la fin du Moyen Age, la plupart des scènes représentées par la peinture devinrent elles-mêmes des scènes à référent réel ; même les scènes religieuses comme l'Annonciation furent peintes comme si elles s'étaient déroulées réellement, ou plutôt, comme si elles avaient été mimées par des figurants en chair et en os, 'mises en scène'. [106]

Les bullet time représentent donc une « Annonciation ». Pour Néo, elle prophétise son devenir de super héros. Mais pour lui permettre de réaliser la performance de se cambrer en arrière, il a fallut le suspendre avec des câbles. C'est ce procédé en studio qui a permis toutes ces figures d'instants prégnants. Sans ce simulacre, il est impossible pour un humain de rester dans de telles positions. Une fois de plus, comme la peinture, le bullet time se référe au réel. Le protagoniste est obligé de mimer les gestes, les mouvements. Sans cette mise en scène le spectateur ne peut comprendre que Néo se prépare à devenir l'élu. Cette performance de Néo devient surnaturelle.

---

[105] AUMONT Jacques, *L'image*, *Psychanalyse et Cinéma*, *op. cit.* , p. 178.

[106] *Ibid.*

Jacques Aumont apporte quelques précisions :

> De plus en plus, on eut donc le sentiment que le tableau représentait, en l'arrêtant, un moment d'un événement qui s'était réellement déroulé — même si cet événement n'était lui-même que la représentation, sur le mode théâtral, d'un événement irréaliste, surnaturel. La question se posa, alors du rapport entre ce moment et cet événement. En effet, à mesure même que ses moyens techniques de reproduction de la réalité progressaient, la peinture se trouvait davantage prise entre deux exigences contradictoires : représenter tout l'événement, afin qu'on le comprenne bien, et n'en représenter qu'un instant, afin d'être fidèle au vraisemblable perceptif. [107]

La théorie exposée ici révèle un parallélisme entre l'assemblage pictural et l'effet bullet time. Sans doute, l'artiste peintre a-t-il fait des recherches de croquis préparatoires au tableau pour arriver à la phase finale de la représentation de l'Annonciation. D'autres espaces-temps sont remis en scène pour composer, équilibrer et donner un sens de lecture. La peinture a réussi à figer l'instant désiré. La photographie recherche, elle aussi, l'instant en mouvement en le figeant. C'est avec succès qu'elle réussit cette démarche. De la peinture, on peut rejoindre le cinéma. On constate que dans les plans séquences de bullet time, il est question d'utiliser un instant précis [les photographies dans des poses précises] pour donner une valeur de représentation crédible malgré les postures des protagonistes qui paraissent surnaturelles.

Jacques Aumont précise et définit :

> C'est seulement au XVIII[e] siècle qu'une réponse théorique explicite fut donnée à ce dilemme, cette réponse, remarquablement astucieuse, consiste à considérer qu'il n'y a pas contradiction entre les deux exigences de la peinture représentative, et qu'on peut valablement représenter tout un événement en n'en figurant qu'un instant, *à condition de choisir cet instant comme étant celui qui exprime l'essence de l'événement* : c'est ce que Gotthold-Ephraim Lessing, dans son traité *Laocoon* (1766) appelle l'instant prégnant. L'instant prégnant ou 'instant le plus favorable' est donc défini comme un instant appartenant à l'événement réel, et que l'on fixe dans la représentation. [108]

C'est avec cette définition que l'on comprend mieux le décodage du « mécanisme du trucage » du bullet time. Il correspond à la fois à la peinture, en empruntant comme elle des éléments du réel, et à la photographie en utilisant des instantanés. Comme la peinture, il se sert de composition, d'assemblage. De même pour la photographie, mais c'est avec elle qu'il va prendre son essence de l'événement par l'intermédiaire du montage. L'effet bullet time utilisé par le

---

[107] AUMONT Jacques, *L'image*, *Psychanalyse et Cinéma*, *op. cit.* , p. 179.

[108] *Ibid.* , p. 178.

médium cinéma est celui qui retranscrit le mieux les divers instants. C'est une décomposition des phases instantanées, le mouvement est recomposé en simulation, au moyen du numérique [interpolation] pour en venir à l'événementiel : « l'Annonciation ».

Au sujet de l'image-mouvement et plus particulièrement de la définition des instants dans l'image-mouvement, Jacques Aumont explique que son invention bouleverse les données de la représentation de l'instant. Il distingue au moins deux sens :

> - d'une part, en permettant la représentation du temps d'un événement sans être obligé d'avoir recours à la traduction plus ou moins arbitraire de ce temps à travers l'un de ses instants ;
>
> - d'autre part, en multipliant les instants quelconques, puisque le photogramme de film fixe un instant [environ 1/50 de seconde à la vitesse normale actuelle de prise de vues] qui n'est déterminé par aucun a priori sémantique, fût-il inconscient. [109]

Il en conclut que le film [la pellicule] est bien une collection d'instantanés, que l'utilisation normale de ce film [la projection] annule tous ces instantanés [photogrammes] au profit d'une seule image en mouvement. Il observe que le médium cinéma est, par son dispositif même, une négation de la technique de l'instantané, de l'instant représentatif. Il précise : « L'instant ne s'y produit que sur le mode du vécu, incessamment entouré d'autres instants…. [110] ».

Cette définition explique que malgré les instants photographiques [prises en studio], cet effet est au cœur de la problématique du cinéma et de son histoire. Sans le montage, l'effet n'aurait aucun sens. Si les images sont décalées, l'effet n'a plus aucune valeur de crédibilité, il devient nul. Il faut obligatoirement des prises de vues, d'instants qui se rapprochent le plus possible les uns des autres. Il faut aussi un respect chronologique. Plus le nombre d'images est important, plus l'effet de ralenti est lisible par rapport à sa représentation dans l'espace-temps.

Dans une partie de son livre *L'image*, partie consacrée au collage et au montage, Jacques Aumont parle de temps synthétisé. Cette idée de temps synthétisé provoque une interrogation sur les effets de bullet time dans la trilogie *Matrix*, surtout par rapport au découpage de la création de l'objet. L'auteur explique que la représentation d'un instant ou d'un événement relève

---

[109] AUMONT Jacques, *L'image*, *Psychanalyse et Cinéma*, *op. cit.* , p. 181.

[110] *Ibid.* , p. 182.

pratiquement de l'utopie. Pourtant il trouve une échappatoire grâce aux images aléatoires [les prises de vues photographiques automatiques, à intervalles réguliers]. L'auteur affirme que cet instant est toujours choisi en fonction du sens à exprimer. Cette démarche relève pour lui de la fabrication. Effectivement, les effets de bullet time entrent dans la catégorie de la fabrication. On retrouve dans la construction de l'effet, les prises de vues en série [automatique par leur déclenchement à la façon de Jules Étienne Marey]. Les intervalles sont également présents par rapport à cet exemple, puisqu'ils sont créés numériquement au moyen de l'interpolation et d'un léger morphing. Cela facilite le raccord de mouvement et la fluidité du corps de Néo. Quant au choix du sens à exprimer, il s'agit de signifier un corps surhumain préfabriqué par cet artifice numérique.

Au sujet de ces instants, Jacques Aumont précise :

> La doctrine de l'instant prégnant, par son insistance sur la signification d'ensemble de l'image, met bien en évidence ce caractère fabriqué, reconstitué, synthétique, du dit 'instant' représenté — qui n'est obtenu en fait que par une juxtaposition plus ou moins habile de fragments appartenant à des instants différents. Tel est le mode habituel de la représentation du temps dans l'image peinte : elle prélève, pour chacune des zones signifiantes de l'espace, un moment ['le moment le plus favorable'], et opère ensuite par synthèse, par collage, par montage. [111]

En décortiquant la construction ou assemblage du bullet time, on obtient des fragments d'un espace-temps différent, à un moment précis et significatif. « L'objet » est fabriqué par l'équipe technique de John Gaeta qui reconstitue le mouvement hypothétique pour qu'il prenne sens sous forme de synthèse de ces espaces-temps, différents de « l'objet » final.

Au sujet de la synthèse, Jacques Aumont dit qu'elle est rendue plus visible dans des formes de peinture. Il affirme que ces formes de peinture ne prétendent pas capter l'instant unique. Au contraire, elles exhibent pour lui le processus de juxtaposition d'une pluralité d'instants à l'intérieur d'un même cadre. Il cite pour pionnier les œuvres du cubisme analytique mais surtout observe avec attention que ce cubisme tire la leçon de Cézanne, pour qui :

> [Toute] figure naturelle peut se décomposer en volumes simples [sphères, cubes, etc.], et d'autre part à démultiplier les points de vue différents sur le même sujet à l'intérieur d'un seul tableau. Ce second principe amène à construire le tableau comme un collage imaginaire

[111] AUMONT Jacques, *L'image*, *Psychanalyse et Cinéma*, *op. cit.* , pp. 181-182.

> de fragments possédant chacun sa logique spatiale — et aussi, souvent, sa logique temporelle. [112]

La figure imaginaire décrite par le bullet time est finalement le cercle. Elle invite le spectateur à tourner autour des protagonistes. Cette figure rappelle qu'il est question du corps [photographies en deux dimensions misent en mouvement, « sculpture imaginaire »], un corps humain, surhumain, mais gardant toutefois les contours d'un être humain, car le spectateur doit s'y retrouver pour croire à la « feintise » de ce temps synthétisé.

Le même auteur affirme que c'est le cinéma qui, avec la pratique et la théorie du montage, a permis, d'abord, d'élargir la notion de temps synthétisé à l'image mouvante. Il ajoute qu'on est par la suite revenu sur la synthèse du temps dans l'image fixe, pour en repenser ses modalités. Cet auteur explique que ces recherches ont été entreprises par le cinéaste S. M. Eisenstein, dans son traité du *Montage* (1937-1940) et dans son recueil le *Cinématisme* qui rassemble plusieurs textes de la période 1938-1946. Il en conclut que le cinéaste a exploité ce domaine de recherche avec brio.

Concernant la place du spectateur, Jacques Aumont souligne :

> Pour Eisenstein, le montage est un phénomène omniprésent [dans la poésie comme dans le film ou les arts plastiques], reposant en dernière instance sur un décalque formel du fonctionnement de l'esprit humain, par analyse et synthèse [Eisenstein est un des grands tenants de la thèse selon laquelle l'image est compréhensible parce qu'elle 'ressemble', dans son organisation, au psychisme du spectateur [...]. [113]

En définitive, les deux séquences d'effet bullet time renvoient le spectateur à lui-même et au monde réel qui l'entoure, et non pas à celui auquel les réalisateurs veulent faire croire, celui de la matrice qui est un univers imaginaire. L'homme dans ce monde imaginaire est modelé par la forme circulaire qui donne au spectateur l'impression de tourner autour du protagoniste comme si ce spectateur partageait l'espace-temps du protagoniste. Cette construction est une métaphore de la symbiose de l'homme-machine.

---

[112] *Ibid.* , p.182.

[113] AUMONT Jacques, *L'image*, *Psychanalyse et Cinéma*, *op. cit.* , pp. 182-183.

Dans *L'image-Mouvement*, Gilles Deleuze évoque les rapports de l'homme et de la machine :

> Les états par lesquels passent le nouveau moteur et le mouvement mécanique s'agrandissent à l'échelle du cosmos, tout comme les états par lesquels passent le nouvel individu et les ensembles humains s'élèvent à l'échelle d'une âme du monde, dans cette autre union de l'homme et de la machine. C'est pourquoi il est vain de vouloir trier deux sortes d'images dans '*La roue*' de Gance : celles du mouvement mécanique qui auraient gardé leur beauté, et celles de la tragédie jugée stupide et puérile. Les moments du train, sa vitesse, son accélération, sa catastrophe, ne sont pas séparables des états du mécanicien, de Sisyphe dans la vapeur et de Prométhée dans le feu, jusqu'à Œdipe dans la neige. L'union cinétique de l'homme et de la machine définira une Bête humaine, très différente de la marionnette animée, et dont Renoir saura aussi explorer les nouvelles dimensions, reprenant une fois l'héritage de Gance. [114]

Ce texte de Gilles Deleuze renvoie une fois de plus à l'humain et à la machine. Comme Sisif, le mécanicien-chef, dans *La Roue* (1923), d'Abel Gance, comme Jacques Lantier qui conduit une locomotive, dans *La bête humaine* (1938), de Jean Renoir, Néo se bat contre des hommes programmés dans les rouages imaginaires de la machine virtuelle. La fantasmagorie de l'homme et de la machine, c'est avant tout la défier pour la dominer.

Le film d'Orson Welles *Don Quixote* [*Don Quichotte*] (1957), inachevé, montre également cette volonté, le combat d'un homme contre des machines. Néo, un être humain, mène un combat dans un monde où les machines règnent. Comme Don Quichotte qui arpente les collines de La Mancha, Néo se bat dans son monde imaginaire, celui des machines guerrières. Le roman de Cervantès comporte les mêmes signes : les chevaliers et leurs codes d'honneur, mais surtout le plus important, l'humain et ses rapports avec le monde qui l'entoure. L'homme en définitive se combat lui-même à travers ses combats imaginaires que lui imposent les machines qu'il a créées.

La fiction du film détient ainsi l'étrange pouvoir de réconcilier pour un moment trois régimes de conscience très différents, car les caractères mêmes qui la définissent ont pour effet de la ficher, de la planter comme un coin au plus étroit et au plus central de leurs interstices : la diégèse a quelque chose du réel puisqu'elle l'imite, quelque chose de la rêverie et du rêve puisqu'ils imitent le réel. Le romanesque tout entier, avec ses prolongements cinématographiques qu'enrichit et que complique la perception auditive et visuelle [absente du roman], n'est rien d'autre que l'exploitation systématique de cette région de rencontres et de traversées multiples.

---

[114] DELEUZE Gilles, *L'image-Mouvement*, Tome 1, Paris, de Minuit, 2003, p. 64.

I.B.5 Bilan

L'œuvre des frères Andy et Larry Wachowski, est un exemple particulièrement significatif du passage d'une BD, influencée elle-même par les films de Kung Fu et la japanime, à des films d'action et, pour les auteurs, de leur accession au rôle de réalisateurs d'une trilogie cinématographique fortement marquée par l'hybridation. La BD influence la narration et la façon d'élaborer les plans, le cadrage, la lumière, le montage au niveau des rythmes.

La réussite de cette hybridation doit beaucoup à la mise au point du bullet time, mais avant cela, au travail remarquable des principaux collaborateurs des frères Wachowski et de l'équipe de dessinateurs attachés à la création de cette œuvre, équipe nettement plus importante que celle dont disposait Enki Bilal.

A propos de l'effet bullet time, il est apparu que son « invention » ne peut être attribuée au seul John Gaeta. Même s'il y a un certain anachronisme à qualifier Jules-Etienne Marey et Edweard Muybridge de précurseurs du bullet time, ces hommes avaient déjà, en quelque sorte, figé le mouvement. Le premier en étudiant en France les mouvements de gymnastique et la locomotion des animaux, en particulier des chevaux, le second, le photographe Eadweard Muybridge, en enregistrant les mouvements d'un cheval au galop, grâce à une série d'appareils photographiques alignés le long d'une piste.

Toutesfois, ces premières réalisations ne s'appliquaient qu'à un mouvement linéaire. Il restait à trouver le moyen de réaliser un mouvement circulaire, donnant l'impression que l'on tourne autour du sujet, à l'image d'une série de trois planches figurant une femme tenant un enfant sur son genou replié, réalisée par Eadweard Muybridge. Le premier à avoir réussi pleinement l'effet recherché, fut Michel Gondry, réalisateur de vidéo-clips, d'abord dans le spot publicitaire *Smarienberg*, puis dans le vidéo-clip *Like a rolling stone*. Dans ces deux réalisations, Michel Gondry réussit à figer le temps.

Tout ce détour permet de saisir l'intérêt de la démarche des frères Wachowski, d'avoir voulu rivaliser avec les moyens d'expression de la BD en transposant ces innovations dans un film de fiction. Ils pensaient, avec raison semble-t-il, que l'impact des BD tenait au fait qu'elles s'exprimaient essentiellement par arrêts sur image. L'intervention de John Gaeta leur a permis de concrétiser l'effet recherché : une série de photographies autour d'un sujet, fixant l'action sous

des angles différents. La série d'images est ensuite montée avec un effet de morphing entre les images.

Dans un second temps, l'analyse de deux des quatre séquences les plus démonstratives mettant en œuvre l'effet bullet time, a permi de saisir la signification de cette innovation.

La première séquence, dans la station de métro, met en évidence les concepts d'image-mouvement et d'image-temps, comme l'idée de temps mort ou de *slice time*, à la suite des réflexions de Réjanes Hamus et de Gilles Deleuze. Il en découle que les images-emblèmes du bullet time construisent un imaginaire en substituant une portion de temps dans la forme filmique pour le reconstruire sous une forme différente de la forme classique. À propos des images qu'obtient Georges Lucas, on peut se demander avec John Gaeta si ces images, pour désincarnées qu'elles soient, ne se rapprocheraient pas de ces traces fictives qui errent dans des mondes imaginaires.

La deuxième séquence, sur la terrasse d'une tour, souligne la place du corps des protagonistes et celle du spectateur. À l'image de ceux-ci, le spectateur est réduit à un statut de « truqué ». Il se retrouve avec un corps imaginaire qui lui permet de se déplacer dans des mondes imaginaires, comme dans les *Dead Zones* de David Cronenberg.

Alors qu'avec *La Machine à remonter le temps*, de H. G. Wells, l'homme reste dans un temps linéaire classique, qui « coule » du passé au présent et du présent au futur, avec le bullet time, le temps ne coule plus. Il est figé. Ou plutôt, il s'enroule sur lui-même [on dirait, si l'humour est permis, comme disait Galilée de la terre : *E pur si muove* !]

D'un certain point de vue, on doit reconnaître que le bullet time déshumanise l'homme en lui donnant l'apparence d'un homme-machine, mais, en plus positif, on peut constater qu'il nous invite à voyager dans un espace-temps dont l'originalité a suscité bien des commentaires.

Reste à se demander comment se situe le spectateur face à cet objet préfabriqué qui prend son essence dans le réel. Christian Metz y répond dans le *Signifiant Imaginaire*, en affirmant que le spectateur de films narratifs adopte une visée de conscience faisant appel à trois modes : le rêve, la rêverie, et la perception réelle. C'est dans un aller-retour constant entre ces trois modes de conscience qu'il assiste au film, développant ainsi un mode de perception hybride. L'auteur ajoutait que l'impression de réalité est liée aux traits perceptifs du signifiant. Elle s'exerce dans les

films narratifs et en cela participe à l'effet-fiction.

De *Matrix*, mais aussi d'*Immortal*, on retiendra cette « leçon » : la fantasmagorie de l'homme face à la machine, c'est avant tout la défier pour la dominer.

Enfin, on ne saurait conclure, avant d'aborder la section suivante consacrée à l'influence des courants artistiques, sans rappeler la « symbolique d'Annonciation » évoquée durant l'analyse des deux séquences de *Matrix* où intervient le bullet time -- mais on pourrait aussi évoquer la « symbolique de la Transfiguration » souvent traitée par la peinture classique : au sommet d'une montagne, une voix proclame, à l'adresse du futur élu, revêtu de lumière : « celui-ci est l'Elu ».

Tome 2

Deuxième partie

UN CORPS HYBRIDE, ENTRE MACHINE ET ORGANIQUE

A. L'absence du corps de l'acteur ou la désincarnation

1. *Immortal*, d'Enki Bilal : le corps

1.1 Organique, humain

Enki Bilal explique que ses travaux intègrent énormément d'éléments liés à l'organique, au corps humain, à l'anatomie, qu'elle soit externe ou interne. Le lien à l'humain et à la vie est présent dans ses recherches. [Voir Annexe n° 1 et Annexe n° 2]

Il ne faut pas oublier que, dans l'histoire de l'art, la présence du corps atteste de la position privilégiée que tient l'humain dans le monde.

Descartes affirme que le corps vivant doit être envisagé comme une machine, un mécanisme. Il dit qui le corps est une machine de terre :

> Je suppose que le corps n'est pas autre chose qu'une statue ou machine de terre, que Dieu forme tout exprès, pour la rendre la plus semblable à nous qu'il est possible : en sorte que, non seulement il lui donne au-dehors la couleur et la figure de tous nos membres, mais

> aussi qu'il met au-dedans toutes les pièces qui sont requises pour faire qu'elle marche, qu'elle mange, qu'elle respire, et enfin qu'elle imite toutes celles de nos fonctions qui peuvent être imaginées procéder de la matière, et ne dépendre que de la disposition des organes. [115]

Les recherches de Léonard de Vinci [1452-1519] sur le corps, nouent de façon intime le savoir et l'outil graphique. De la dissection, il donne surtout des explications opératoires, pour la compréhension du fonctionnement et du mécanisme des activités physiologiques humaines. La figure anatomique soulève alors un double problème, statique et dynamique. Léonard de Vinci se situe entre l'art et la science. Il faut attendre 1543 pour voir apparaître, avec André Vésale, un anatomiste et médecin bruxellois, une œuvre majeure qui marque l'arrivée à maturité de la représentation en matière de science anatomique. La théâtralisation et l'esthétisation de l'écorché rendent supportable la figuration de l'insupportable.

L'écorché, de Léonard de Vinci à André Vésale, a permis à l'homme de découvrir le corps humain par l'anatomie. Mais à présent « l'homme moderne » en reste insatisfait. Il va beaucoup plus loin sur la question du corps et de son intériorité au premier degré.

Sur cette question de l'état du corps dans le monde contemporain, Nicole Brenez expose ainsi son opinion :

> La deuxième raison, cher Tag, me dépasse tout à fait et concerne l'état contemporain de la question du corps : on voit bien qu'aujourd'hui celui-ci fait l'objet d'initiatives scientifiques et industrielles dont il est impossible de décider à quel point elles constituent des progrès ou des attentats. Découpé tranche par tranche en images numériques (c'est l'état actuel du glorieux emblème de l'humanisme, l'écorché), clonable, breveté jusque dans ses constituants génétiques, le corps semble entièrement déployé sur lui-même, extériorisé et reproductible à volonté : les attributs classiques de l'image moderne soudain passent en lui, elle aura servi de laboratoire à son devenir. [116]

En effet, il y a vraiment de quoi être dépassé dans cette compétition de la connaissance du corps humain et ses enjeux. En 1989, The National Library of Medicine [NLM] a commencé un projet ambitieux pour créer un atlas numérique de l'anatomie humaine. Le panneau de planification de NLM sur les bibliothèques électroniques d'images a recommandé un projet pour créer la tomographie calculée à partir de rayon X [XRAY-CT, XRAY-Computed Tomography],

---

[115] DESCARTES, René*, Lettres*, Paris, Gallimard [La Pléiade], 1953, p. 807.

[116] BRENEZ Nicole, *De la figure en général et du corps en particulier, L'invention figurative au cinéma*, Paris, Bruxelles : De Boeck & Larcier s.a., 1998, p. 2.

la formation d'image de résonance magnétique [MRI, Magnetic Resonance Imaging] et les sections physiques d'un cadavre humain.

En août 1991, NLM a attribué un contrat à l'Université du centre des sciences de santé du Colorado pour créer les sections transversales numériques d'un homme âgé de 39 ans. Cet homme, condamné pour meurtre, avait donné son corps à la science. Les données radiologiques ont été créées en utilisant MRI et XRAY-CT commerciaux. Deux versions Computed Tomography ont été créés : une du cadavre frais, l'autre après que le cadavre eut été congelé. Puis, le cadavre a été enfoncé dans de la gélatine, gelé et découpé en tranches de la tête à l'orteil. Pendant que chaque couche était exposée, une photographie de la couleur RVB [couches de l'image Rouge, Vert, Bleu] a été prise. Plus de 1800 images numériques soit en 24 bits, d'une résolution en pixel point par pouces de : 2048 dpi par 1216 dpi ont été créées.

Le projet s'appelle « The Visible Man Project »[117]. Ce prisonnier, condamné à mort dans l'état du Texas, congelé puis découpé en fines tranches, devient un écorché numérisé que l'on peut consulter sur internet. Avec ce projet, le nouvel Adam numérique, ex-Joseph Paul Jernigan est mis sur le Réseau.

Durant l'été 1995, la même opération a été réalisée sur un autre cadavre, celui d'une femme de 59 ans, « The Visible Woman. »

Pour rassurer l'opinion publique, le directeur de la prison, prenant à son compte la croyance en la séparation de l'âme et du corps a fait ce discours : « Nous ne nous servons que de la partie bonne de son corps. Nous n'utilisons que son corps pour aider les gens. Son esprit, ses idées, son âme et tout ce qu'il a été, tout cela n'était rien d'autre que le mal à l'état pur [118] ».

Sur la question du bien et du mal, on se rappellera un certain discours présidentiel relatif à des événements mondiaux.

---

[117] CD-Rom, *The Complete Visible Human Data Collection*, H.-O. PEITGEN, Springer-Verlag, 1998.

[118] BLANCHARD Philippe, VALENTI Alexandre, WELTERLIN Michel, *Film documentaire, Les internautes*, Fine Films, France 2, 1996.

Un jour, nous naviguions sur le site d'une prison aux U.S.A, dans l'état du Texas, après avoir visionné un documentaire sur les prisons qui ventait « Les bienfaits d'une prison où les détenus pouvait correspondre par internet ». Cette prison a mis en ligne tout l'état effectif et nominal de ses prisonniers. On peut voir leur photographie, leurs centres d'intérêt, leurs objectifs de l'après-vie carcérale. Nous nous souvenons particulièrement d'Odell Barnes [119], condamné à mort dans l'état du Texas, qui, à partir de cette prison, lançait une pétition sur internet pour être gracié.

Le témoignage de ce condamné ne nous avait pas laissé indifférent. Cela nous avait choqué de penser qu'il était condamné à mort. On voyait sa photographie ; il clamait son innocence, mais l'ex-gouverneur du Texas, Monsieur Georges W. Bush n'a tenu aucun compte de cette pétition. Elle n'a pas abouti. Odell Barnes a été condamné à mort. Ce fait à donné lieu à un film, appelé *Made in U.S.A.* (2001), de Solveig Anspach. Cette pétition, nous l'avons vue quelques années avant la sortie du film. Nous n'aurions jamais imaginé voir la réponse de la pétition dans ce film.

Par ces deux exemples, on peut se demander quelle est la valeur du corps humain sur internet. Celle de cet homme qui essaye d'avoir des signatures pour être gracié et qui finit par être exécuté, et celui qui a donné son corps à la science pour finir exhibé en étant découpé en tranches pour *Visible Man* sur le réseau internet.

Revenons-en à Enki Bilal et à son film. Le réalisateur commente le générique d'*Immortal* :

> Ici, on est dans des images un peu abstraites qui vont très vite se transformer en images tout aussi abstraites mais qui sont des images de cellules organiques, humaines et, très vite, une fois que le titre sera apparu, on aura une respiration très importante qui est la respiration subjective sur l'image subjective du regard d'un personnage qu'on verra au bout d'un moment. Et ça, c'est une façon d'entrer dans le film qui me paraissait très importante. Il faut savoir que ces images ont été tournées aux derniers moments et c'était en fin de journée. J'ai réussi à les voler quelque part avec les figurants qui étaient là, en espérant et en pensant faire un générique. J'ai réussi finalement à les garder pour ce générique. [120]

On se rend compte qu'avant de traiter d'un corps en image quel qu'il soit, c'est-à-dire réel ou de synthèse, voire même hybride [moitié réel et moitié image de synthèse], Enki Bilal nous parle de l'organique. Il l'exprime par des images dont les formes rappellent des cellules organiques

[119] Disponible sur http://www.ccadp.org/odellbarnes.htm, ‹ consulté le 5 septembre 1999 ›.

[120] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

que l'on pourrait voir dans un microscope. Des cellules qui seraient les premières formes d'une représentation de vie quelconque dans un espace donné. Ces formes de vie sont représentées par des images expérimentales relevant de l'organique. En cela, Enki Bilal joue sur les apparences de la symbolique de l'organicité [*Body Snatchers* (1978), d'Abel Ferrara].

Ensuite, on passe au ressenti d'un corps qui viendrait de naître, qui découvre le monde, l'espace qui l'entoure, d'une manière subjective. La respiration subjective se fait entendre avec beaucoup de présence dans cet espace. Comme si cette sonorité de la vie venait renforcer l'aspect sensoriel que le spectateur va découvrir, vivre avec sa relation au film. C'est un signe que le spectateur peut identifier, il est créé dans le film pour qu'il s'y identifie.

Après cet instant sonore, vient se surajouter celui de la vision subjective. On peut faire un rapprochement entre les recherches du peintre et cinéaste expérimental Fernand Léger et Enki Bilal, autour des préoccupations d'après-guerre qui leurs sont proches sur la ville, les machines et l'humain.

C'est ce qui ressort en effet, au sujet de cette vision subjective et de ses rythmes intérieurs, des recherches Standish D. Lawder, dans son livre *Le cinéma Cubiste*, où il se penche sur les expérimentations du rythme filmique dans *Le Ballet mécanique* (1924)*,* de Fernand Léger. Il s'appuie sur un passage, publié dans la revue *Cinéa,* de la thèse la *Théorie du cinéma* de Léon Moussinac qui lui fournit la base théorique des expérimentations du rythme filmique de Fernand Léger. Selon Léon Moussinac : « Le film contient donc un rythme intérieur, celui de l'image, et un rythme extérieur, celui des images, c'est-à-dire créé par l'ordre de succession des images et la durée fixée pour chacune dans le temps [121] ».

Concernant ces rythmes, Standish D. Lawder commente :

> Léger articule en passages distincts et séparés les deux types de rythme filmique définis par Moussinac, qui diffèrent complètement l'un de l'autre dans la façon même de les créer. Les rythmes intérieurs, d'un côté, proviennent de la caméra qui enregistre dans son champ de vision le mouvement physique des choses. Ce type de mouvement cinématographique fondamental, qui remonte aux premiers films des Frères Lumière (locomotive qui se dirige vers le spectateur), s'étend, s'élabore et se charge psychologiquement, mais n'est pas altéré à la base, quand la caméra elle-même, et non le sujet filmé, se déplace. C'est le cas dans les films de L'Herbier ou de René Clair. *L'Inhumaine* et *Entr'acte* sont des exemples flagrants - et

[121] MOUSSINAC Léon, *Théorie de cinéma*, *Cinéa* n. 95, 1er juillet 1923, p. 8 ; [voir aussi de] MOUSSINAC Léon, *Du rythme cinégraphique*, le Crapouillot, 16 mars 1923 ; et RAMAIN Dr. Paul, *Des rythmes visuels aux rythmes cinématographiques*, *Ciné*, II, n.16, Genève, janv. 1928.

> dans le cinéma allemand du milieu des années vingt – comme dans *Le Dernier des hommes de Murnau* - où la vision subjective de la caméra devient une obsession. [122]

Lawder poursuit en expliquant, au sujet des rythmes extérieurs, que ceux-ci s'obtiennent au montage avec les ciseaux et la colle, en gardant une attention très grande sur le rythme ainsi créé.

Que cela soit les recherches du peintre et du cinéaste expérimental Fernand Léger ou celles d'Enki Bilal, les apparences de l'après-guerre sont omniprésentes dans leur champ de la création, surtout concernant la question du corps.

Dans le film d'Enki Bilal, il est en effet question de faire ressentir aux spectateurs, par cette vision de la caméra subjective, la sensation de vie de l'intérieur. Il essaie de nous conduire à nous poser des questions sur le sens de notre vie dans ce monde, parfois tourmenté par la guerre. Quelle est la valeur de notre corps ? Quelle est la valeur de nos organes ?

Cette reconstitution de la vie se réalise par le rythme intérieur et extérieur créé par le réalisateur. Les images de cellules organiques retranscrivent une vie intérieure fœtale jusqu'à la naissance. Celle-ci se caractérise par les déplacements subjectifs d'une personne vivante dans l'espace du vaisseau. Ces cellules sont effectivement sans doute issues de l'organique, on le suppose à l'image, mais elles essaient surtout de nous renvoyer à nous même, de nous faire prendre place dans ce vaisseau. Comme si nous venions de naître et, pour la première fois, nous fait découvrir ce monde ultra perfectionné, au sens de la technique et du corps humain. Ce vaisseau rappelle *Le voyage fantastique* (1966), de Richard Fleischer, voyage qui consiste à se déplacer au centre du corps d'un savant, un professeur ayant inventé un procédé de réduction microscopique. Le film raconte l'odyssée d'un groupe de médecins réduits à une taille microscopique et injectés avec une seringue dans le corps de cette personne blessée pour essayer de la sauver en détruisant un caillot de sang qui menace son cerveau.

Il s'agit donc bien d'un voyage à l'intérieur de la machine vitale qu'est en définitive un être humain. L'attention dans le vaisseau *d'Immortal* est portée également sur le corps, comme dans le vaisseau de la trilogie *Matrix*, où le corps de Néo subit des transformations, voire des modifications corporelles pour se connecter. Cela rappelle *eXistenZ*, de David Cronenberg et la pose du bioport dans la scène du garage.

---

[122] D. LAWDER Standish, *Le cinéma cubiste*, trad. et préface Christian Lebrat, Paris, Expérimental, 1994, p. 127.

Ce qui est intéressant dans l'approche des protagonistes du film d'Enki Bilal, c'est que le corps de Jill n'est pas encore vraiment défini. Il vient de naître et son corps est en perpétuelle transformation, jusqu'au moment où John, le passeur, lui donne la pilule rouge qui la fait devenir pleinement humaine.

De fait, Jill découvre son corps d'humaine au musée d'histoire de la médecine, Enki Bilal nous décrit l'intérieur d'un vrai corps humain avec un cœur qui bat [vision radiographique de l'intérieur] dans un décor réel.

Il explique :

> Ici, le dernier jour de tournage, on est dans un décor réel et pour la première fois au bout de plus de trois mois. On sortait des stations de tournage pour aller à l'extérieur, et on est allé dans le musée d'histoire de la médecine à Odéon. […] Toujours la musique de Sigur Ros et prise de conscience de Jill de quelque chose qui est lié à l'humain, qui est lié à l'organique. C'est la première fois qu'on voit des images vraiment organiques d'un corps et c'est tout simplement l'intérieur d'un corps humain, d'un cœur qui bat, qui bat très lentement, d'un rythme très bas encore. Peut-être s'accéléra-t-il avec des émotions qui vont venir. L'un de mes plans préféré du film. Je me souviens toujours de la frustration de Pascal Genessot lors de ce dernier tournage. Parce qu'on avait quelque part tous l'impression, et peut-être plus l'équipe de la caméra, de commencer un autre film Peut-être d'avoir quitté un studio, les fonds verts, et d'avoir découvert des vrais objets à éclairer. Un vrai espace à filmer. [123]

Jill découvre naïvement son corps qui change, mais l'équipe découvre un environnement normal, qui devient inhabituel de leur quotidien. Mais avant que Jill devienne humaine, Enki Bilal précise, à propos de ses recherches sur le corps, et notamment sur l'évolution de celui de Jill :

> Le personnage de Jill étant en transformation, en mutation, en fabrication, en même temps, la fascination vient de là, du vivant, du corps de l'intérieur. On dirait que le film et beaucoup de mes travaux intègrent énormément de choses liées à l'organique, au corps humain, à l'anatomie, qu'elle soit externe ou alors interne. Le lien à l'humain est fait, le lien à la vie est fait. Ce film relève aussi de la fable et de la poésie, plus que d'un genre. Je pense que quand il sortira, on dira : c'est un film de science-fiction, mais je crois que c'est beaucoup plus complexe que ça. [124]

La transformation et la mutation, voire la fabrication du corps, se manifeste dans la littérature fantastique, la science-fiction, et également au cinéma. On se rappelle la créature de *Frankenstein,* de Mary Shelley, publiée en 1818. La question de la fabrication d'un corps qui ressemblerait à un humain était déjà d'actualité. Composé à base de fragments d'autres corps

---

[123] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

[124] *Ibid.*

humains morts, le corps devient une créature hors-norme où son créateur fait appel à la mimésis du corps humain. La question des organes pour ramener à la vie cette créature, se posait déjà. Mais quels organes ou quels membres ? Si la main était celle d'un assassin ? [*Les mains D'Orlac* (1935), de Karl Freund] Beaucoup de condamnés ont servi de cobayes, cela reste toujours d'actualité [*The Visible Man Project*]. Il faut donc impérativement trouver, recevoir d'un donneur : un cerveau, un cœur... ce sont les organes vitaux de cette vie éphémère ou bientôt d'une vie immortelle, puisque l'on pense transplanter des cœurs de porc sur des humains. Réjanes Hamus [125] en parlait dans sa thèse sur un avenir lointain, maintenant nous y sommes presque. Peut-être dans vingt-cinq la xénotransplantation [voir Annexe 2] permettra de ne plus attendre de donneur. De la créature de Frankenstein à la figure du vampire, le mythe devient réalité. Le docteur Eckart Thein[126], vétérinaire à l'Université de Munich, en est persuadé. Vaccinés avec des gènes humains, des porcs clonés pourront peut-être fournir un jour des organes aux hommes. La xénotransplantation, est le défi qu'il veut réaliser avec son équipe. Bien que la taille du cœur du porc soit plus petite que celle de l'humain, l'équipe du docteur pense que le projet n'est pas insurmontable.

Les cœurs sont prélevés sur des porcs clonés par des gènes humains. Ces animaux clonés servent de porteurs d'organes pour des patients en attente d'un donneur. Le nombre de donneurs étant limités, cette méthode vient remplacer pour l'instant le prélèvement d'organes sur une personne qui vient de décéder. [Il ne faut pas plus de cinq heures entre le prélèvement et la transplantation.]

Sur la question du rapport homme - animal et/ou machine, voir le film *Notre pain quotidien* (2005), de Nikolaus Geyrhalter dont quelques passages peuvent faire références *Au sang*

---

[125] HAMUS-VALLEE Réjane, *La fabrique du cinéma, du trucage aux effets spéciaux*, Thèse sous la direction de Monsieur Jean-Louis Leutrat, Université Paris III-Sorbonne Nouvelle UFR de cinéma et audiovisuel.

Citation :

Le corps humain est pour *La Chose* (*The Thing*, de Carpenter) une autre forme à adopter, sans plus, au même titre qu'un chien, lui aussi de chair et de sang (cette désacralisation du corps va de pair avec sa rationalisation, et donc son autopsie). Le lien avec l'animal ne se trouve pas dans la psychologie, le comportement, ni l'évolution, mais dans les viscères et les organes (...). La science envisage de forger des organes sur des porcs, organes qui serviront ensuite à soigner l'être humain.

[126] Disponible sur http://www.arte.tv/fr/histoire-societe/L-homme-immortel/1480372,CmC=1493726.html,

‹ consulté le 19 janvier 2005 ›.

des bêtes (1948), de Georges Franju ou à *Scène de chasse en Bavière* (1968), de Peter Fleischmann pour le rite de la découpe d'un porc. Dans ces trois films, le rapport de l'homme à l'animal est présent. Une familiarité s'installe dans les tâches exécutées qui deviennent d'une banalité transcendée par le quotidien de leur labeur et de leur condition sociale.

Enki Bilal dans *Immortal* crée une situation dans laquelle les organes sont interchangeables. La séquence la plus démonstrative est celle du Tikho Brahé Bar, où le serveur affiche et montre ses organes remplacés à un client. Le cinéaste pose aussi la question du trafic d'organes, de la corruption et des enjeux économiques de la dictature exercée par des pouvoirs politiques peu scrupuleux. On retrouve également cet univers de trafic d'organes dans les cliniques de Chiba de *Neuromancer* (1984), de William Gibson.

Concernant la transformation du corps, David Lebreton affirme :

> Nous sommes désormais les figurants d'un énorme film de science-fiction qui enchevêtre nos existences mais dont les séquences ne nous troublent plus car elles nous font corps. Comme l'écrit si bien Ballard dans la préface française de *Crash*, 'Nous vivons à l'intérieur d'un énorme roman. Il devient de moins en moins nécessaire pour l'écrivain de donner un contenu fictif à son œuvre. La fiction est déjà là. Le travail du romancier est d'inventer la réalité'. [127]

C'est également ce que constate Enki Bilal sur le monde et sa relation au corps humain. Il cherche à faire apparaître, à nous communiquer, semble-t-il, à démontrer où se trouve la place de l'humain. Il le démontre en rendant Jill humaine, lorsqu'elle découvre le battement de son cœur au musée de la médecine à Odéon. Mais déjà, au début de son film, il affiche la vie à l'image d'une manière organique. Il cherche à nous faire vivre une expérience de la corporanéité, du ressenti et de la sensation.

Au-delà du rapport homme - animal et/ou machine et relativement au corps humain et aux manipulations génétiques à des fins déviantes, David Lebreton cite en référence le film *Bienvenue à Gattaca* (1997), d'Andrew Nicoll.

Ce film de fiction parle d'un futur proche où la ségrégation génétique est omniprésente. Elle divise les humains en deux grandes catégories : une classe élitiste issue d'une fécondation in vitro dont les gènes ont été soigneusement contrôlés [beauté, intelligence et santé]. Ces humains génétiquement modifiés occupent des postes à responsabilités. Ils dirigent d'autres humains qui

[127] LEBRETON David, *CinémAction*, *Du trucages aux effets spéciaux*, Condé-sur-Noireau, Corlet, 2002, p. 132.

n'ont pas subi de contrôle médical sous forme de modification génétique. Ils ont un quotient intellectuel inférieur et des problèmes de santé. Ils sont cantonnés à des emplois subalternes.

En ce qui concerne la condition de l'homme et de son corps, il se peut que la science-fiction cinématographique devienne réalité. David Lebreton déclare :

> L. Silver […] biologiste moléculaire, imagine un avenir proche où une minorité d'individus aux gènes soigneusement triés et améliorés domineront une population 'naturelle' et donc 'inférieure' au plan biologique. Pour Silver, le risque d'apparition de deux espèces humaines est tout à fait pensable du fait de l'inéluctabilité du génie génétique appliqué à l'embryon. La dignité des hommes ne sera dès lors que celle de leurs gènes. [128]

Selon un sondage aux U.S.A. recueilli lors des recherches de David Lebreton, la population de ce pays cautionne cet enjeu imaginé par le biologiste moléculaire L. Silver :

> Déjà, selon un sondage March of Dimes / Louis Harris, plus de 40 % d'américains interrogés énoncent leur volonté, si les circonstances s'y prêtent, de recourir à l'ingénierie génétique pour 'améliorer' les caractères physiques ou intellectuels de leurs enfants. Le QI (quotient d'intelligence) tombe en désuétude au profit d'un QG (quotient génétique). [129]

1.2 Evolution d'une mutante, extra-terrestre, Jill

> Un mythe grec nous raconte l'histoire de Pygmalion, tombé amoureux de la statue de Galatée qu'il venait de sculpter et qui supplia Aphrodite de donner une âme à cet être de marbre, œuvre de ses mains. Ce que Stendhal appellera la cristallisation trouve là une application significative, mais alors que dans les analyses stendhaliennes on prête à l'être aimé toutes les qualités possibles, y compris surtout celles qu'il ne possède pas, dans le mythe grec on ne va pas d'un être réel à des qualités fictives, mais de qualités réelles, imposées à la pierre, à un être fictif auquel ne manque que la vie. Ce passage du faire au créer, de la fabrication à l'existence, nécessitait le secours extraordinaire d'une déesse. [130]

Jill peut ressembler à cette statue de marbre. En effet son jeu d'acteur est froid, voire glacial, de cette froideur que l'on retrouve parfois dans l'univers graphique du réalisateur, notamment cette couleur bleue utilisée sur cette fille aux cheveux bleus, aux lèvres bleues.

Lorsqu'Enki Bilal commente son film, lors de la séquence du début, il décrit ce regard subjectif de la caméra qui n'est rien d'autre que celui de Jill, regard que l'on trouvera tout au long de son parcours, au fur et à mesure qu'elle se transforme de l'intérieur. Le spectateur découvre le

---

[128] LEBRETON David, *CinémAction*, *Du trucages aux effets spéciaux*, *op. cit.* , pp. 134-135.

[129] *Ibid.* , p. 135.

[130] BRUN Jean, « La vénus aux transistors », *Le rêve et la machine,* Paris, la Table Ronde, 1992, p. 241.

regard qu'elle a sur les éléments qui l'entourent. Techniquement, ces images ont été tournées avec une vieille caméra de petite taille qui produisait un bruit exceptionnel mais que l'équipe ne pouvait pas garder. Pourtant, elle donne ce point de vue un peu déformé, décalé, qui paraissait formellement faire sens. Pascal Genessot, le chef opérateur avait placé une plaque de verre devant l'objectif. Il avait enduit celle-ci de graisse sur les tours et les contours pour crée un effet de flou. Ensuite en post-production, Sébastien Caudron a traité les images pour donner ce côté irréel. Enki Bilal suggère qu'en même temps, il ne faut pas que cela fasse une rupture réelle. Il avait pensé un moment traiter en couleur bleue ce regard subjectif. Mais après un essai, cela ne fonctionnait pas ; le réalisateur constate une brutale rupture dans la narration visuelle et le spectateur. Il pense que l'ont peut sortir du film à cause de ce traitement de l'image, il décide donc d'abandonner cette forme visuelle.

Le réalisateur, dans une scène, nous fait découvrir une autre façon d'essayer de comprendre ce regard subjectif de Jill.

Enki Bilal :

> Jill dans son regard [elle se regarde dans un miroir], ça c'est nous qui le voyons [Dans un miroir, on voit le visage déformé de Jill]. Elle, elle ne voit pas. Elle voit autre chose sans doute, c'est subjectif. Et nous on voit ce qu'on croit qu'elle voit. [131]

Enki Bilal crée un protagoniste, Jill, une mutante qui n'est pas tout à fait terminée. Cette démarche est très intéressante car l'actrice, dans son jeu, doit faire ressentir au spectateur son évolution mentale et physique. De fait, il est très difficile d'assumer un rôle comme celui-ci, et de jouer dans un décor en fond vert, sans aucun élément pour faire référence au réel. Il n'y a pas d'effet spécial « surnaturel » pour marquer cette progression. Seul le jeu de l'actrice doit convaincre de son évolution vers l'humain.

> Pour un Prométhée, il ne pouvait s'agir là que d'une contrainte à laquelle il importait de mettre un terme ; le voleur de feu se soucia donc de ravir à l'Olympe le privilège de conférer la vie, afin que Pygmalion n'ait plus à faire de prières. C'est ainsi que, de Galatée aux sexy robots du XX^{e} siècle, s'est déployée une technique soucieuse de fabriquer de l'autre. [132]

[131] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

[132] BRUN Jean, « La vénus aux transistors », *Le rêve et la machine, op. cit.* , p.241.

Enki Bilal pense que son personnage de mutante n'attache pas d'importance à l'enveloppe corporelle. L'actrice qui incarne Jill déclare :

> C'est très marquant comme la préparation influence le jeu et moi. De me raser la tête, de passer à des cheveux très très longs, à plus rien, cela me permettait d'arriver à cette espèce de fragilité, de pureté du personnage qui a absolument aucun artifice. [133]

Enki Bilal ajoute : « Dans le film, elle est toujours habillée pareil, tout le temps. C'est quelqu'un qui n'a pas conscience de son physique, qui n'attache pas d'importance à l'enveloppe [134] ».

Lors d'une scène, Enki Bilal établit un lien, une fascination, entre le praticien [le docteur Elma Turner, jouée par Charlotte Rampling] et son patient Jill [Lynda Hardy, la mutante]. Ce personnage dont on ne sait ni qui elle est, ni d'où elle vient - elle n'aurait que trois mois d'existence - et cela est un choix artistique et narratif de l'auteur. Pourtant, Jill fait entièrement confiance au docteur Elma Turner. Le spectateur a certainement constaté et pu voir qu'aucune ambigüité ne naissait dans leurs rapports : simple fascination de la femme médecin pour sa patiente issue on ne sait d'où.

Le spectateur peut apprendre au cours de cette scène clé que c'est une mutation qui est en cours. Et l'important, selon Enki Bilal, n'est pas de montrer la mutation du personnage de Jill, ni de faire un film gore ou un film organique, mais de faire un film un peu plus proche d'une fable. L'idée que le personnage soit en mutation doit, selon lui, habiter le spectateur.

Dans la scène où le docteur Elma interroge Jill sur le viol [par Nikopol « habité » par Horus], Enki Bilal donne des précisions concernant la métamorphose de Jill, dans un décor réel :

> Décor réel aussi, ça faisait du bien de tourner là. Scène difficile pour Jill, scène difficile. Elle s'en sort très bien Lynda, elle commence à vraiment avoir des doutes. Elle est dans des choses qui sont en train de se modifier en elle. Jill commence à faire des liens entre les éléments, les événements, et ça se sent. Je trouve que ça se sent très bien et l'ambigüité qui s'accroit entres elles deux. [135]

Le réalisateur pense que le fait de ne pas montrer la mutation est un pari peut-être assez osé, qui, selon lui, serait explicité dans des films américains. Mais pour Enki Bilal l'important était

---

[133] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, *op. cit.*

[134] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

[135] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

de suggérer cette mutation. A ce sujet, il affirme que c'est un jeu d'acteur assez difficile évidemment pour Lynda Hardy que d'incarner ce personnage de Jill, tout en intériorité, en mystère, en désarroi. C'est selon lui, un moment important que de jouer ces scènes, de fabriquer un personnage en mutation interne sans la montrer. Toutes ces relations que Jill entretient aux autres protagonistes, par notre analyse nous donnent cet effet de mutation ou plutôt nous fait ressentir et constater cette « métamorphose » de Jill vers l'humain. Cette mutation serait une quête, un parcours initiatique. L'espace métaphorique de ce film tente de répondre à ce qu'est le corps dans l'art et à sa représentation. On peut y découvrir différentes formes de représentation du corps, corps d'extra-terrestres, de mutants, corps hybrides, synthétiques et humains.

Enki Bilal introduit un personnage important pour Jill, c'est Willy [protagoniste en image de synthèse]. Le réalisateur aimerait bien parfois qu'il y ait dans les hôtels des petits personnages comme celui-ci, qui s'occupent de nous. Jill au début a très peu d'amis, évidemment, car elle ne sait pas ce que sont les humains. Donc elle s'attache très vite à un petit personnage comme celui-ci. C'est un personnage hybride qui ne ressemble pas aux humains mais qui est fonctionnel. Il remplit les tâches ménagères à la manière des humains. Ils ont ensemble une proximité car ce ne sont pas des humains. En ce qui concerne Jill, à la différence de Willy, elle est toujours en mutation. L'évolution de son personnage et de son rôle s'oriente vers l'humain, notamment lorsque Jill est dans la salle de bain. Elle est dans un bain bleu.

A propos de cette séquence, Enki Bilal précise : « Jill n'est pas seule. Willy veille. Cette scène va révéler l'attirance qui est en train de s'opérer. Donc, c'est l'évolution de Jill vers l'état humain et peut-être celle de Nikopol vers ce qu'il pressent peut-être la fin de son adversaire [136] ».

Le réalisateur va développer ces effets d'expériences humaines que subira Jill, la mutante, dans le monde des humains. Il se demande qu'est-ce que Jill sait, que connaît-elle du fonctionnement de l'organisme humain. Il pense notamment à l'expérience de l'élément vital : la nourriture et le corps, le repas incontrôlé, puisqu'elle n'a aucune sensation humaine. Il affirme que dans son rôle, Lynda Hardy a été très courageuse et très vorace lors du repas : scène où l'actrice mange un vrai poisson cru.

[136] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

Enki Bilal déclare : « Elle a joué le jeu, elle a vraiment mangé de la lotte crue, elle y est allée. Elle a investi son rôle avec beaucoup de détermination. Tout en gardant ce côté très intériorisé [137] ».

La scène la plus flagrante sur la sensation humaine que va découvrir Jill, c'est peut-être pour la première fois dans un moment d'intimité. Le spectateur va faire également une découverte, il va s'apercevoir que Jill devient humaine.

Le réalisateur précise : « Là aussi, on passe de quelque chose d'assez cocasse, une jambe tout d'un coup qui se relève trop froide au contact de la peau. Cela veut dire que Jill est en train de trouver une température humaine [138] ».

Une fois de plus cette séquence renvoie le spectateur à la sensation du corps, à l'humain qui ressent les effets de température. Un fait remarquable sur le jeu de Lynda Hardy, c'est son visage, il ne laisse pas transparaître beaucoup d'expressions. Il reste toujours glacial face aux autres personnages. Il est indifférent, intériorisé mais à la fin du film, il va laisser place à l'expression humaine. Voilà la force du jeu de cette actrice.

Concernant le visage humain Jacqueline Nacache commente :

> 'Il n'y a rien au monde qui puisse être comparé à un visage humain' dit Carl Dreyer. 'C'est une terre qu'on n'est jamais las d'explorer, un paysage [qu'il soit rude ou paisible] d'une beauté unique. Il n'y a pas de plus noble expérience, dans un studio, que de constater comment l'expression d'un visage sensible, sous la force mystérieuse de l'inspiration, s'anime de l'intérieur et se transforme en poésie'. [139]

Enki Bilal est dans la même démarche que Carl Dreyer. Il veut explorer l'intériorité par ce visage quasiment inexpressif tout au long du film jusqu'à l'achèvement de sa mutation en humaine, sans métamorphose apparente. Cette mutation est sans doute ce que recherche l'auteur. C'est en définitive de la poésie, puisqu'il veut faire une fable de son film. Le corps et notamment le visage de Jill laisse par son intériorité transparaître cette forme de poésie, à travers le masque humain invisible, inexpressif, que Lynda Hardy laisse voir au spectateur. Visage figé par un

---

[137] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

[138] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

[139] NACACHE Jacqueline, *L'acteur de cinéma*, *Harmonies et rencontres, Notre travail commence avec le visage humain*, Paris, Nathan, 2003, p.80.

masque invisible, constitué par le jeu de l'actrice. Seul son regard laisse transparaître son intériorité comme le masque de Christiane Génessier, Edith Scob l'actrice du film *Les yeux sans visage*, (1959) de Georges Franju, visage figé, inexpressif, inhumain mais qui garde la forme d'un visage humain. Pourtant, ce visage est mort puisqu'il ne s'exprime pas, mis à part les yeux qui révèlent le regard intérieur. Sensibilité de cette colombine qui ne rêve que de chair humaine pour mimétiser le regard de l'autre. C'est à cela que veut arriver Jill, c'est-à-dire devenir une humaine qui éprouve des sentiments et qui en donne l'impression par l'expressivité de son visage et de son regard. Dans les deux films, *Les yeux sans visage* et *Immortal*, il existe donc une forme de poésie intérieure.

En ce qui concerne Jill, l'hybridation n'est pas montrée, elle est suggérée. Les spectateurs devront faire appel à leur imaginaire à partir de quelques détails donnés par le réalisateur.

1.3 Et Porc-Epic était allé se pendre

Dans *Immortal*, John un protagoniste non virtuel, est « Le Passeur » qui protège Jill pour qu'elle devienne totalement humaine. C'est un personnage hors du commun. A la différence du visage de Jill, sur lequel on peut poser un regard pour tenter d'en percer les secrets, le visage de John se révèle totalement caché. En effet, cet homme est impénétrable. Il reste mystérieux, il n'a pas de visage, il porte un masque et une cheich. C'est une sorte d'humain dont seulement les vêtements laissent supposer qu'il possède un corps. Rôle ingrat, infligé à Frédéric Pierrot par Enki Bilal. En effet, le spectateur ne pourra pas voir le personnage, il n'en connaîtra que la voix et l'apparence.

A son sujet, le réalisateur remarque :

> [...] On comprend à ce moment qu'il y a quelque chose de très étrange dans ce personnage néanmoins étrange. Dont la force d'évocation, m'a toujours impressionné, le travail de Frédéric Pierrot, qui est derrière ce masque. Ce masque qu'il porte ce personnage. Ce personnage porte ce masque parce que l'oxygène le ronge, parce que lui même semble venir d'ailleurs et de très très loin et dans le temps et dans l'espace. Ces deux personnages sont pour moi très émouvants, leur lien est très émouvant. C'est un lien qui est à la fois un lien de père et de fille. Un lien amoureux et un lien lié à une protection, lien protecteur lié à une créature perdue. [140]

[140] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

Tel le fantôme que nous verrons avec Kairo, de Kiyoshi Kurosawa, John est un homme invisible, un fantôme qui disparaît une fois sa mission terminée. Il a juste pour fonction de guider Jill afin qu'elle devienne une humaine, ou plus exactement de lui laisser faire son choix d'existence grâce à la pilule rouge, forme un peu similaire à celle de la trilogie *Matrix* qui évoque toujours *Alice au pays de merveilles*, de Lewis Caroll.

C'est plus précisément à *Stalker* (1979), d'Andreï Tarkovski que le réalisateur cherche à nous renvoyer. En effet, John conduit Jill dans une « Zone » appelée dans *Immortal* « L'Intrusion ».

Au sujet de cet espace, Enki Bilal commente :

> [...] nous sommes dans l'intrusion, ce lieu dont il est difficile de parler. Tellement, il est inconnu. Tellement, c'est l'inconnu. Que peut-on dire d'un lieu comme celui-là ? Un lieu de passage, un lieu, une autre dimension [...]. [141]

Le cœur de la zone, c'est d'abord l'endroit où John donne à Jill cette pilule rouge qui va achever sa transformation et la faire devenir une véritable humaine. Cette notion de corps et d'espace dans ce lieu surréaliste est issu de l'image d'un échinoderme, un fossile disparu depuis des millions d'années. En forme de crabe, il possède de multiples pattes, de multiples pinces. Il a servi de base pour la mise en place du lieu. Cela a donné une base d'indication nécessaire aux infographistes pour le décor.

Concernant cette zone imaginaire, le réalisateur précise :

> [...] c'est aux lecteurs, aux spectateurs peut-être, de faire appel à ces lectures ce qu'on appelle la science-fiction. Genre un peu méprisé mais qui a produit des œuvres d'une grande force et c'est une culture qui est nécessaire peut-être pour parfaitement appréhender et comprendre le sens que c'est un lieu de passage comme celui-là qui ouvre sur d'autres dimensions, sur d'autres univers ou qui permet peut-être simplement de se déplacer très vite dans cet univers. [142]

On constate que finalement ce lieu est un tremplin, une autre dimension, seulement accessible par l'intermédiaire de John le passeur. La séquence du passage annonce la chute du scénario. Que ce soit dans le film d'Enki Bilal ou dans celui d'Andreï Tarkovski la zone est un

---

[141] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

[142] *Ibid.*

endroit de vie ou de mort, de choix pour conduire à un changement, une quête de soi-même à partir d'un parcours initiatique.

Enki Bilal donne des précisions sur ce lieu étrange et sur John :

> Donc, on est en tout cas, on le comprend, au centre d'un lieu [l'intrusion] où les choses vont se dénouer. Où la relation John - Jill va prendre fin. Je pense que le dialogue, du début jusqu'à la fin, de John est un dialogue qui reste à la fois très humain, poétique et très étrange finalement. Très abstrait, puisqu'il a beaucoup parlé de vide, beaucoup parlé de manière abstraite de sentiments. C'est un regard on va dire un peu métaphysique, c'est un personnage métaphysique mais très humain dans sa perception de l'autre et de Jill notamment. Et l'aspect poétique ou onirique de John et de sa disparition est tout d'un coup brutalement interrompue et polluée par ce duel volontairement raccourci, amputé [Horus et Anubis le Dayack [...]. [143]

De son côté, Andreï Tarkovski décrit la zone et parle des Stalker :

> Je rappelle que lorsque les héros du film commencent leur voyage vers la zone, leur but est d'atteindre une chambre où, leur dit-on, leurs vœux les plus secrets seront exaucés. Alors que l'Ecrivain et le Savant sont guidés par le Stalker, et qu'ils franchissent les espaces étranges de la Zone, celui-ci leur raconte à un moment donné l'histoire vraie ou légendaire d'un autre Stalker surnommé Porc-Epic, qui s'était rendu dans ce lieu secret pour demander retour à la vie de son frère, mort par sa faute. Mais de retour chez lui après visité la chambre, Porc-Epic avait découvert qu'il était devenu fabuleusement riche. La Zone avait en fait réalisé son vœu le plus secret, et non pas celui dont il voulait ou essayait de s'inspirer. Et Porc-Epic était allé se pendre. [144]

Comme dans *Stalker* d'Andreï Tarkovski, Enki Bilal utilise un passeur. Il est question également d'un vœu : celui de Jill est de devenir une humaine. Cependant la condition du vœu, c'est une rupture pour un renouveau, celui de devenir humaine par l'absorption de la pilule rouge mais aussi de perdre un être cher. Jill perd John comme l'histoire contée par le Stalker, celle de Porc-Epic qui perd son frère mais devient riche. Si on croit les dire d'Enki Bilal concernant son film, il s'agit bien d'une fable avec une certaine moralité. Dans le cas de *Stalker* comme dans celui d'*Immortal*, Andreï Tarkovski nous guide à travers son film pour nous faire comprendre que nous avons perdu notre spiritualité à cause du matérialisme et de ses avancées technologiques. C'est ce qu'Enki Bilal cherche à nous montrer, concernant notre corps. Il faut essayer de rester humain malgré le monde qui nous attend. Andreï Tarkovski affirme que dans *Stalker* le présent se confond avec le futur. Selon lui la catastrophe est inévitable pour l'individu, du fait de l'emprise du matérialisme sur la spiritualité.

---

[143] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

[144] TARKOVSKI Andreï, « La responsabilité de l'artiste », *Le temps scellé,* Cahiers du cinéma, Paris, de l'Etoile, 1989, p.180.

A propos de la Zone et de sa définition Andreï Tarkovski précise :

> On m'a souvent demandé ce que signifiait la Zone, ce qu'elle symbolisait, et on m'avançait les suppositions les plus invraisemblables. Je deviens fou de rage et de désespoir quand j'entends ce genre de questions La Zone ne symbolise rien, pas plus d'ailleurs que quoi que ce soit dans mes films. La Zone, c'est la Zone. La Zone c'est la vie. Et l'homme qui passe à travers se brise ou tient bon. Tout dépend du sentiment qu'il a de sa propre dignité, et de sa capacité à discerner l'essentiel de ce qui ne l'est pas. [145]

La zone serait donc un questionnement sur le sens de la vie de chaque individu par rapport à sa propre dignité. Elle serait le flux des sentiments humains, l'essence de la vie. L'important pour Andreï Tarkovski, c'est que l'homme découvre cette capacité d'aimer à travers sa dignité. Ce cinéaste éprouve donc le besoin que le spectateur découvre ces éléments également à la vision de ses films. « Mon devoir, dit Andreï Tarkovski, est de faire en sorte que celui qui voit mes films ressente le besoin d'aimer, de donner son amour, et qu'il perçoive l'appel de la beauté [146] ».

Dans *Immortal*, Enki Bilal nous place devant un questionnement autour du corps et de l'humain. C'est sans doute cela qu'il veut nous faire partager. Jill a besoin de devenir humaine pour éprouver les sentiments de l'amour. Il faut être humain pour aimer et être aimé. Le passeur d'Andreï Tarkovski et celui d'Enki Bilal sont là pour nous aider à réfléchir sur nous-mêmes, sur notre dignité vis-à-vis des autres. John est indispensable pour l'évolution du personnage de Jill. Sans lui la compréhension du monde humain ne peut aboutir. John, à la différence du passeur de *Stalker*, transite dans une zone qui semble interdite aux humains. La voiture traverse une sorte d'écran que les autres personnes ne peuvent pas franchir s'ils ne sont pas accompagnés du passeur qui seul détient ce pouvoir.

Il existe une exception à l'interdiction de pénétrer dans la zone, elle concerne Horus et Anubis qui sont des dieux. Ils s'y retrouvent pour un duel et se combattent à mort.

Le rôle de passeur dans *Immortal*, correspond au maître des clés dans la trilogie *Matrix*. Sans lui on ne peut accéder à un autre niveau. Il serait donc question d'un état de conscience différent, une élévation de l'humain qui se manifesterait par l'amour des autres. C'est dans l'amour qu'il faut chercher cette quête initiatique d'élévation spirituelle que recherche Andreï Tarkovski dans ses films. C'est sans doute également celle que se pose Enki Bilal à travers son

---

[145] TARKOVSKI Andreï, « La responsabilité de l'artiste », *Le temps scellé*, Cahiers du cinéma, *op. cit.* , p. 182.

[146] *Ibid.* , p. 183.

interrogation sur le corps humain et ses sentiments, c'est ce que laisse supposer son film et son parcours artistique.

1.4 L'acteur réel

Cette partie va faire découvrir des protagonistes hybrides. Pour exister, ces personnages ne pourront s'empêcher de mimer le réel, de s'inspirer d'acteurs humains faits de chair et d'os. Ils leur emprunteront des visages, des voix, des gestuelles, des expressions. Bien que les acteurs réels n'apparaissent pas à l'écran, ils seront présents dans cette parodie du réel. Ainsi, ils donneront l'impression de protagonistes virtuels vivants, plus vrais que nature.

Enki Bilal : « Mon objectif, c'est de laisser embarquer les spectateurs dans quelque chose qui est hors-norme [147] ».

Voici ce que pensent différents membres de l'équipe de tournage et acteurs concernant l'aventure de la 3D avec les acteurs réels.

Dominique Bruner la productrice exécutive, au sujet de l'hybridation :

> C'est vrai que le mélange des personnages réels et des personnages 3D nous ont compliqué la tâche mais en même temps ça donnait un peu de vie au projet. Et c'est quelque chose que l'équipe ne regrette pas. [148]

C'est dans cette rencontre de protagonistes réels et de ceux en 3D que l'hybridation prend forme. C'est par cette symbiose qu'une certaine vie imaginaire va se manifester.

L'actrice Linda Hardy, qui joue le personnage de Jill : « J'ai fait un premier casting où Enki Bilal recherchait quelqu'un pour être un cobaye pour tous les essais de 3D. Il cherchait une fille qui pouvait avoir l'allure de Jill [...] [149] ».

---

[147] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

[148] *Ibid.*

[149] *Ibid.*

Enki Bilal a eu la conviction qu'en plus de l'aspect physique qui est une évidence, Linda Hardy avait aussi des qualités de comédienne. Il a eu ce sentiment qu'elle pouvait être ce personnage ; il l'a sélectionnée.

Le deuxième protagoniste principal est Thomas Kretshmann [Nikopol]. Il était à Los Angeles quand il a vu le film *Final Fantasy* (2001), de Hironobu Sakaguchi. Il s'agit du premier long-métrage en images de synthèse qui s'inspire de la série des jeux vidéo qui portent le même nom. Ce film a la vocation de représenter des êtres humains de façon réaliste. C'était le premier film 3D entièrement animé. Ce qui manquait au film, d'après Thomas Kretshmann, c'était des acteurs réels. Quinze jours plus tard, Enki Bilal l'appelle et lui dit qu'il veut le voir pour le film. Il va à sa rencontre à Paris, ils se mettent d'accord au sujet d'un manque d'acteurs réels dans *Final Fantasy.*

Thomas Kretshmann aime les BD d'Enki Bilal et son univers. Dès le début, il adore le projet et il s'estime heureux de participer à ce film. Il incarne un personnage hors-norme avec une jambe de métal fusionnée à la chair par Horus. Cette rencontre de la chair et du métal est au centre de notre problématique du corps hybride. Nous la retrouverons plus loin dans les parties intitulées « Le corps biomécanique, L'influence des courants artistiques ».

Le troisième protagoniste est Fréderic Pierrot, qui joue le personnage de John.

L'acteur raconte :

> Ce qui a été très passionnant sur le tournage, c'est de vivre cette expérience, d'être sur un plateau qui est tout à fait exceptionnel. Totalement masqué, il y avait quelque chose à vivre de détachement incroyable de l'habitude de jouer, très particulier, très intéressant, exceptionnel. [150]

C'était la première fois que Fréderic Pierrot / John jouait un rôle masqué. Cet homme invisible restera inconnu du spectateur jusqu'à la fin de son jeu. Il disparaîtra du scénario, sa mission terminée, comme si sa maladie provoquée par l'air qui le ronge le faisait disparaitre. La présence de cet acteur est sensible par sa voix. On peut penser que le réalisateur nous renvoie, avec ce masque, à l'expression théâtrale, à laquelle il s'est déjà essayé.

[150] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

Ces visages réels ou inspirés du réel, numérisés en 3D, fait penser à une pratique proche de la théâtralité, [utilisation de cheveux transformés, maquillage et masque].

Frédéric Pierrot porterait un masque mortuaire invisible qui indiquerait, pour Jill et pour le spectateur, la fin d'un cycle. Il ne reste plus que les reliques de ce mort dans les bras de Jill, lors de son passage à l'état d'humaine.

A propos des cheveux des personnages réels et de leurs coiffures, Cécile Gentilin, créatrice coiffure dit :

> La perruque de Charlotte était amusante à faire, il fallait pas de cheveux mais il fallait un rendu de cheveux quand même pour que l'on soit en accord avec la 3D. La première réaction : Linda a adoré, je me souviens que ça lui a plu vraiment. Il fallait qu'elle se sente bien parce qu'elle l'a tous les jours et c'est pas facile à porter. Elle s'est rasée les cheveux, c'était bien, vraiment bien de sa part. [151]

On constate déjà un problème de compatibilité entre les humains et les personnages en 3D. Les humains sont obligés d'essayer d'imiter les personnages de synthèse [cheveux] pour se rendre crédibles dans leur jeu, face à ces personnages en 3D.

On constate donc que les acteurs réels ont dû adopter une certaine normalisation pour pouvoir jouer avec des protagonistes en 3D, comme s'il s'agissait d'un jeu de rôle où l'on se trouverait dans la peau d'un autre, après une transformation corporelle.

Pourtant les cheveux de Jill ne sont pas réalisés en 3D. Le réalisateur précise au sujet de ce problème de rendu :

> Il y a eu aussi le choix sur ces histoires de cheveux, de ne pas faire de cheveux réalistes puisque je savais très bien. On le savait tous et les producteurs surtout le budget cheveux de *Final Fantasy*. Film en images de synthèse, totalement en images de synthèse. Très réussi visuellement était à peu près l'équivalent du budget complet de ce film. Il fallait éviter de tomber dans ce type de réalisme. D'ailleurs, la coiffure d'Elma Turner [Charlotte Rampling] était elle même très rigide, volontairement rigide. Et celle de Jill est assez indéfinissable mais rigide aussi de telle sorte que le mélange puisse fonctionner avec les personnages de synthèse qui eux n'ont pas de chevelure réaliste. [152]

L'ennemi de l'hybridation « totale » serait donc l'aspect financier qui rendrait certains plans irréalisables à cause de leur prix de revient.

---

[151] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

[152] *Ibid.*

Cécile Gentilin réussit à trouver une forme et une texture qui se rapprochent de l'esthétique de l'image numérique. Les cheveux des acteurs réels arrivent à se fondre au rendu de la 3D et à rivaliser avec ces personnages modélisés en synthèse. Ainsi, les acteurs réels sont plus crédibles dans leurs jeux. On a pu le constater. Ces images de synthèse essayent d'imiter l'esthétique des formes du réel, notamment les corps humains. Mais parfois, en post-production, certains rendus esthétiques créés par les infographistes s'avèrent totalement faux. On constate que dans *Immortal*, certains rendus sont loin du talent graphique de l'auteur.

Lors d'une séquence, au début du film, la jambe de Nikopol ressemble plus à un « rôti » qu'à une jambe humaine. Ce rendu graphique n'a pas été confirmé par Enki Bilal. Le réalisateur pense que dans un film comme celui-ci, on ne peut pas tout maîtriser techniquement par rapport à la chaîne graphique.

Enki Bilal constate à ce sujet qu'effectivement ce rendu est faux. En effet, le spectateur averti peut remarquer cette maladresse de l'infographiste. C'est un élément que le réalisateur ne peut pas modifier malgré le fait qu'il ait dessiné tous les plans en story-board. Mais certainement, ce plan a totalement échappé à l'auteur par faute de temps. Il a dû être géré par un infographiste maladroit en dessin d'où cette erreur de rendu.

Qu'il s'agisse d'acteurs réels ou en image de synthèse, ils ont tous des particularités d'hybridation, notamment dans le maquillage, les voix et parfois le rendu du visage, qui emprunte une ressemblance à des acteurs réels. C'est le cas de Jean-Louis Trintignant, acteur qui avait déjà tourné avec Bilal et qui a prêté ses traits de visage à un personnage de synthèse.

Voici comment Enki Bilal rapporte les circonstances de cette collaboration :

> Jean-Louis Trintignant ne voulait pas jouer en anglais. Puis voilà, c'était presque un gag et je lui ai dit : 'Si tu ne veux pas le tourner en anglais, est-ce que je peux au moins utiliser ta tête ? Ton visage ? Tel que tu étais, il y a 15 ans dans le premier film que j'avais fait [*Bunker Palace Hôtel*].' Lui évidemment tout ce qui joue avec son image, il est assez ouvert là-dessus. Il aura sa voix pour la version française. [153]

Il s'agit donc de l'utilisation du visage d'un acteur réel que l'on va modéliser en image de synthèse. De plus, Enki Bilal utilise la voix. Sa présence physique n'est plus nécessaire. N'importe

[153] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

quel acteur peut imiter le jeu d'acteur de Jean-Louis Trintignant. Cet acteur sert en définitive de doublure physique au protagoniste virtuel et à l'acteur absent.

Le réalisateur :

> [...] le visage de Frœbe, effectivement a été inspiré, modélisé d'après le visage de Yan Collette, acteur, comédien, avec qui je travaille régulièrement, un peu comme Jean-Louis Trintignant. Il fait partie de mes amis [...]. [154]

Yan Collette [Inspecteur Frœbe] :

> Je joue dans le film. C'est mon visage, mais ce n'est pas vraiment mon visage parce qu'il a été retravaillé. Tout cela existe mais c'est redessiné par Enki. Donc c'est un truc particulier, j'étais vert avec des points rouges, je parle du visage sur un fond vert, c'était assez surprenant. C'est un type qui s'est fait mangé à moitié le visage par le Dayak et depuis il a un truc mais il est très Zen, toujours calme. [155]

Concernant le jeu des acteurs, ceux-ci ne jouent pas dans des décors réels, mais sur un fond vert. C'est surtout important en ce qui concerne le visage, car cela va permettre d'incruster des têtes en 3D. Les capteurs [points rouges] permettent à l'ordinateur de prendre des repères par rapport aux mouvements du visage réel pour les reproduire en 3D. Nous ne développerons pas davantage ici cet aspect technique car une partie lui est consacrée.

Enki Bilal va au-delà de la forme de représentation du visage de l'acteur réel puisqu'il rajoute une touche graphique. Il prend part ainsi au changement de l'acteur réel représenté en image de synthèse, mais il enrichit l'image par une chirurgie de synthèse [peau synthétique] qui imite, en l'occurrence, une ancienne blessure causée à l'inspecteur Frœbe par le Dayak. Ce maquillage sanguinolent réalisé en 3D donne l'avantage de ne pas être refait au quotidien comme sur un acteur réel.

Le réalisateur parle des protagonistes en 3D et du maquillage :

> C'était plus facile d'organiser les autres qu'ils soient 3D ou qu'ils soient réels [...]. Les mutants, les personnages ont des têtes un peu spécifiques, le barman c'était infaisable en vrai maquillage, donc il faut absolument gérer ce mélange. Donc la rotoscopie consiste à vraiment réaliser le mouvement d'un acteur, d'apprendre le mouvement de la tête grâce à ces points rouges sert donc de remplacer la tête par une tête 3D. [156]

---

[154] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

[155] *Ibid.*

[156] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

A propos du maquillage de Jill, Nicolas Degennes, créateur de maquillage, explique :

> [...] Lynda, c'est le personnage principal du film, il est évident qu'il ne fallait pas le foirer. Au niveau du teint, il fallait casser son teint de peau, repartir sur autre chose associer des bleus. Il y avait tout un travail de précision. Il a fallu faire des recherches avec des chimistes pour trouver les matières qui allaient pouvoir tenir. Il y en avait qui étaient très dur à faire au quotidien avec des graduations au fur à mesure du film, cela voulait dire une précision étonnante. J'ai travaillé sur le virtuel aussi et moi ce que j'ai pu apporter à la notion de l'ordinateur c'est d'essayer de simplifier au maximum la lecture de ces personnages et essayer d'aller à l'essence même de leurs lignes. [157]

Que ce soit sur des têtes en 3D ou sur des têtes réelles, on peut constater que ce qui se dégage de ces recherches ce sont les efforts faits par les techniciens et le réalisateur pour arriver à avoir une cohérence entre les éléments réels et ceux en 3D. La tête en 3D remplace le masque du théâtre accompagné d'un mouvement imité du réel pour donner l'illusion d'un protagoniste réel dans cet univers imaginaire.

Enki Bilal donne des précisions sur le doublage des voix :

> Par exemple sur une séquence comme ça [en synthèse] un mot sur le doublage. La version française a été extrêmement travaillée. Ici, c'est la voix de Jacques Bonafay [le sénateur], ici c'est la voix de Yan Colette lui-même qui a prêté ses traits au personnage modélisé et ici c'est la voix de Corinne Jabber [Lili lyang]. La version française a été travaillée de manière très très précise pour que précisément ça ne soit pas un film doublé mais que ça soit plus que ça. Chose étonnante d'ailleurs que d'imaginer que le film a été écrit [la version scripte] en français traduit pour le tournage en Anglais. Et ensuite, pour les scènes du doublage, il ait fallut retraduire pour être évidemment en raccord, en accord avec le mouvement des lèvres des acteurs qui ont joué en Anglais. [158]

Seules dans ce film hybride les voix restent toujours réelles, en particulier celle de Jean-Louis Trintignant.

Enki Bilal pense qu'il faut donner du mouvement aux personnages virtuels, une gestuelle. Il faut les inscrire dans les scènes du film à l'aide de la technique de la « motion capture ». Dans ces conditions, le réalisateur trouve le jeu des acteurs surréaliste. En effet, les acteurs, sont habillés de collants truffés de capteurs posés sur le corps [la tête, les membres, à des endroits extrêmement précis]. Ils vont jouer dans l'espace. Une quinzaine ou une trentaine de caméras infrarouges capteront tous leurs mouvements et leurs gestes. On aura ainsi tout ce qu'il faut pour animer et donner vie à des personnages totalement virtuels. Le protagoniste Horus est totalement

---

[157] *Ibid.*

[158] *Ibid.*

en image de synthèse, il est constitué d'un dessin d'Enki Bilal. La gestuelle et la voix sont de Thomas Pollard.

Concernant les personnages virtuels et les acteurs, Enki Bilal pense qu'il est aberrant de demander à quelqu'un de jouer, de faire don de sa gestuelle, de ses déplacements et de sa voix et de savoir que l'acteur n'apparaîtra pas à l'image. Il avait pourtant une réelle envie de tenter une telle aventure au tournage.

Enki Bilal décrit la présence et le jeu de Thomas Ketshmann face à un personnage 3D :

> Et de nouveau la révolte de Nikopol. Horus prend les coups, ça ne lui fait rien. Il faut savoir que là la scène réelle lorsqu'elle a été répétée, bien répétée, beaucoup répétée avec Thomas Pollard qui figurait Horus et Thomas Ketshmann [Nikopol], la joue sans rien devant, sans personne devant, qu'il imagine le regard d'Horus. Là par exemple, il regarde dans le vide. On croit qu'il a les yeux vrillés dans ceux d'Horus. Evidemment que c'est une performance d'acteur, c'est la concentration qui est nécessaire. [159]

Pour chaque séquence où il y avait des scènes entre Horus [Thomas Pollard] et un personnage réel notamment Nikopol [Thomas Ketshmann], l'équipe tournait une prise de référence où Thomas Pollard avait sa tête d'Horus [tête de faucon], placée à la bonne hauteur pour que Thomas Ketshmann puisse déjà avoir un regard vers ce que sera Horus plus tard. Ensuite, le tournage de la scène se réalise sans Horus [Thomas Pollard], Nikopol se retrouve seul face à un Horus invisible.

L'Acteur parle de son expérience de tournage sur cette façon de jouer seul :

> J'ai tourné la moitié des scènes sans Horus. Je jouais comme s'il était là : 'Tu n'es qu'une merde ! Pourquoi tu fais ça ? Où es-tu ?' C'était comme ça. On ne peut pas se rendre compte. On ne peut savoir si ça marche ou pas. Mais je l'ai vu, et je trouve que ça fonctionne bien. [...] J'étais à moitié Nikopol et à moitié Horus qui se glisse dans la peau de Nikopol. Puis Nikopol est Nikopol mais Horus aussi. On a donc travaillé les mouvements. Quand il se glisse dans la peau, il fallait montrer qu'il se glissait dans la peau du personnage. L'univers d'Enki est tellement fantastique qu'on ne sait pas comment s'y plonger. Il faut faire de son mieux et prier pour que ça marche. La plupart du temps, comme on tournait avec un écran vert, on nous disait : 'Alors, voilà ce qui va se passer. Et là, il y aura ça'. [160]

Le réalisateur commente le premier plan du début du film. Il y décrit la préparation des acteurs réels dans des décors réels réalisés en studio :

---

[159] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

[160] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

> [...] Et là, on a ce fameux regard subjectif, un peu monochrome, un peu flouté. Donc ce personnage arrive dans cette chambre. C'est la première journée du tournage. A partir de ce moment là, on a réussi à tourner de manière assez chronologique ce qui était très important. C'est les cinq premières semaines, elles ont été tournées dans des décors réels en studio évidemment. Et il était important de garder cette chronologie, ce qui permettait aux acteurs de prendre possession de leur personnage de manière plus confortable. [161]

Par la suite, durant la progression et l'évolution du tournage, les acteurs jouent dans des décors vides sur fond vert. Enki Bilal pose un constat et analyse leur façon de jouer :

> C'était parfois difficile, il m'a semblé que naturellement leur concentration est devenue plus forte. Que finalement, cette absence de décor, de points de repères réalistes, précis, leurs permettait peut-être quelque chose d'immédiat et de se raccrocher l'un à l'autre. Charlotte Rampling et Yan Collette étaient assis dans un intérieur de voiture complètement grotesque, tout était faux. [162]

Le réalisateur dégage les tenants et les aboutissants de sa recherche sur le corps humain. Il se rend compte qu'il paraît aberrant de faire jouer ses acteurs devant un personnage invisible. De plus, il reconnaît que, formellement, la représentation d'une voiture [en réalité une moitié de voiture] qui servira de base pour celle en image de synthèse est complètement ridicule. En effet, il n'y a aucun décor, le fond est vert, seul les protagonistes jouent face à la caméra et à l'équipe de tournage.

1.5 Technique

Pour le tournage d'*Immortal*, Enki Bilal réalise techniquement plusieurs films en un. L'évolution de ce film se fait étape par étape, dont la première consiste à passer du dessin [2D] à la 3D par le moyen technique du story-board.

Durant l'été 2001, Enki Bilal dessine donc ce story-board 2D. La totalité du film y est introduite, plan par plan, pour préparer le tournage et démarrer la 3D. En 3 mois, le film est dessiné et monté sur le son, les dialogues sont joués par deux acteurs.

Enki Bilal :

> [...] le rythme des scènes, il fallait qu'on ait les textes, les dialogues et qu'on ait le jeu. Ça a donc été fait en studio audio, on a enregistré [...] toutes les scènes. La technique est tellement lourde, il faut que le film soit prêt avant d'être tourné. Il faut que cela soit monté, minuté à la seconde près. Ce story-board 2D a servi aux infographistes chargés du story-

[161] *Ibid.*

[162] *Ibid.*

> board 3D qui a servi de base pour précisément placer des caméras virtuelles, remplacer des personnages virtuels, même tout à fait embryonnaires pas tout à fait terminés mais pour les placer en situation. [163]

En octobre 2001, Enki redémarre avec les studios Duran, un story-board qui cette fois-ci est en 3D. Cet outil développé par la société en interne permet en temps réel d'animer simplement les personnages du film avec un mouvement de caméra précis dans des décors aux proportions exactes. En simulant la mise en scène, le story-board 3D permet au studio d'animation et à l'équipe de tournage de travailler ensemble.

Enki Bilal explique cette démarche de la 2D à la 3D :

> J'ai l'impression de faire mon troisième film sur ce troisième film. Le premier film étant le story-board 2D. Le deuxième film étant la mise en scène en 3D de ce même story-board 2D. Maintenant, je réalise le film pour la copie définitive, avec acteurs, avec figurants, avec de vrais décors, faux décors avec fond vert. C'est ma troisième mouture de cette adaptation mais en même temps, il n'y a pas de redite, j'ai le sentiment que chaque étape apporte quelque chose de nouveau, d'intéressant. [164]

Toutes les scènes tournées en 35 mm avec les acteurs réels du film sont aussi story-boardées en 3D. La séquence tournée en 35 mm jouée par Thomas Pollard dans sa combinaison verte va servir également de référence à Nikopol, joué par Thomas Ketshmann et à la future animation d'Horus en 3D.

Jacquemin Piel, [Duran, Directeur des effets spéciaux] explique que le story-board 3D est au service du cinéma. Il affirme que c'est une première en France :

> C'est vrai que c'est la première fois en France que l'on fait un story board 3D avant de faire un film. Car en général, en France quand on fait un film à effet spéciaux, on story-board en dessin mais pas en 3D. Et quand on le fait en 3D, on fait un plan, dix plans mais jamais tout un film. [165]

En six semaines, l'équipe a réalisé le film en 3D. Il est en basse définition, grâce à la technologie 3D temps réel. Cela permet d'avoir un pilote, pour que le producteur, Charles Gassot, puisse valider les choix d'Enki Bilal. Celui-ci voit le film avant qu'il se fasse, c'est pour lui une grande sécurité au niveau du timing, au niveau des cadrages, des personnages. Cette technique permet un gain de temps et surtout de favoriser l'acceptation du projet de film auprès

---

[163] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

[164] *Ibid.*

[165] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

du producteur. Cette simulation rend concret le positionnement des acteurs sans qu'ils soient présents, car elle permet d'avoir une forme narrative visuelle et audiovisuelle. Cela permet d'expérimenter des scènes pour voir si elles sont réalisables ou non dans le réel [cascade, décor réel ou virtuel].

Concernant cette aventure technologique, Pascal Hérold, producteur exécutif Duran et Président de Duran animation studio donne des précisions sur la réalisation technique :

> Avec Enki Bilal ça a été la rencontre d'une histoire de la haute technologie et de l'univers fantasmagorique d'Enki. Le vrai challenge était techno-artistique. Est-ce-que l'on va pouvoir faire côtoyer des personnages de synthèse avec des aliens, des mutants, de vrais comédiens. C'est une alchimie extrêmement compliquée. Aujourd'hui, nous en sommes a 18 logiciels développés particulièrement pour ce long métrage et c'est une équipe qui a travaillée pendant 3 ans entre 10 et 20 personnes en recherche et développement pour le film. C'était un enjeu énorme pour le film. C'était un enjeu énorme pour nous ce film. Duran a eu sur *Immortal*, la responsabilité de fabriquer et animer la 3D. De préparer le tournage 35 mm des acteurs réels avec l'équipe tournage et assurer le compositing, c'est-à-dire le mélange de 35 mm et de la 3D sur plus de 1200 plans. Pendant, 2 ans il a fallut gérer une équipe de 60 à 100 artistes infographistes travaillant tous sur un même réseau et animer en 3D plus de 800 plans. [166]

Cette citation permet de rendre compte de l'équipe qu'il a fallu mettre en place pour passer du story-board en 2D au story-board en 3D [version cinéma simulée].

Comme pour la trilogie *Matrix*, Enki Bilal utilise la sous-traitance pour la réalisation du film, ici ce sont les studios Duran.

Il faudra beaucoup plus de sociétés pour *Matrix*, parfois spécialement créées pour le film. Elles emploient un grand nombre de personnel. Des logiciels y sont développés en interne. Ils sont expérimentaux et parfois ils sont recyclés dans d'autres productions. Cette façon de procéder tend à standardiser les effets spéciaux à une norme hollywoodienne.

Enki Bilal commente la reconstitution d'un mouvement de caméra à l'épaule dans une scène réalisée en image de synthèse [tracking] :

> Là, aussi les images totalement synthétiques du décor et des personnages. Avec cet élément, avec cette scène, ce plan assez complexe parce que la caméra bouge. On a reconstitué le mouvement en image de synthèse d'une caméra à l'épaule. Ça fonctionne très bien là. Je crois qu'il y a eu un travail remarquable par l'équipe de Duran. [167]

---

[166] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

[167] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

Pour faire écho à cette citation du réalisateur, voici comment Jacquemin Piel, directeur des effets spéciaux, explique le tracking ou l'imitation du mouvement caméra à l'épaule :

> Le tracking c'est très simple, c'est d'apprendre le mouvement quant il y a une caméra 35 mm qui va bouger, un travelling, un tilt, un pane. Il va falloir que nous on l'apprenne puisqu'on va être obligés de le transformer en mouvement caméra 3D même si on a un décor à faire. Il faut qu'on apprenne le mouvement de la caméra 35 mm. Donc c'est la traduction du mouvement manuel de l'opérateur en mouvement 3D avec toutes les imperfections du mouvement manuel retranscrites le plus fidèlement possible. Dans la motion capture, on a fait des plans caméra à l'épaule et on a appris le cadre du cadreur à l'épaule pour pouvoir de nouveau le retranscrire dans les caméras 3D de la motion capture. [168]

Nous observons déjà plusieurs techniques dont le tracking pour le mouvement de caméra retranscrit en 3D et la motion capture.

En ce qui concerne le compositing, l'équipe des studios Duran présente au réalisateur l'avancée en post-production. Chaque plan de chaque séquence est monté des dizaines et des dizaines de fois à différentes étapes dans la continuité du film.

Au sujet de la motion capture, Fabrice Delapier, superviseur animation, éclaircit la relation entre l'animation 3D et les personnages réels. Il explique qu'en France, on n'a pas l'habitude de travailler ce genre de film. Il définit le film *Immortal* techniquement et le caractérise comme un film d'animation par définition, malgré la présence de personnages réels. Du fait que ces personnages réels ont été tournés avant l'animation, l'équipe de Fabrice Delapier est obligée de faire en sorte que les personnages numériques s'intègrent bien aux plans.

Le superviseur d'animation affirme :

> On peut adapter différentes techniques d'animation des personnages numériques par rapport aux besoins du plan. C'est-à-dire que dans un plan ou un personnage est en connexion, en relation directe en dialogue avec un personnage réel. On a tendance à utiliser des animations de type motion capture. C'est-à-dire vraiment capter les mouvements d'un acteur réel pour l'appliquer sur un personnage 3D. Ce qui permet […], vraiment de faire, de rendre homogène la dynamique des mouvements de ces personnages. [169]

Pour l'équipe d'*Immortal*, dix jours de tournage de motion capture chez la société Cantique Dream ont permis d'apprendre le mouvement de certains acteurs virtuels du film. Techniquement des caméras infrarouge récupèrent le mouvement de chaque acteur réel grâce à

---

[168] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

[169] *Ibid.*

des boules réfléchissantes placées aux endroits clés du squelette sur une combinaison verte pour faciliter l'incrustation. Elle ressemble par sa forme au collant que porte l'actrice Musidora dans *Les Vampires* (1915), de Louis Feuillade, à la différence que cette combinaison actuelle a un aspect ridicule avec ses capteurs rouges. Rien à voir incontestablement avec la sensualité et l'esthétique de celle que porte Musidora. Par contre cette combinaison ne sera pas visible dans le film.

Concernant la capture de mouvement Gilles Penso nous donne des précisions sur cet effet. Il est journaliste, spécialisé dans le cinéma fantastique et les effets spéciaux. Il a collaboré dans : *SFX*, *Le Technicien du Film*, *L'Ecran Fantastique*, *Le Film Français*, *Fantastyka*, *Pixel* et *DVD Vision*. Il déclare :

> La technique se prête à merveille au jeu vidéo et au cinéma, comme nous l'a prouvé récemment le remake de *King Kong* (2005), de Peter Jackson. [...] Elle peut aussi être mise à contribution pour créer des foules virtuelles, ce procédé popularisé avec le *Titanic* (1997), de James Cameron est porté aux nues dans des œuvres telles que le *Seigneur des Anneaux* (2001), de Peter Jackson ou *Kingdom of Heaven* (2005), de Ridley Scott. Pour animer un tel groupe, il faut prendre à la fois en compte la trajectoire globale du groupe et les déplacements de chaque individu. Des logiciels spécifiques, tels que Massive, sont conçus pour gérer des foules d'images. [170]

Définition de la rotoscopie (1914) : elle est à l'origine une technique d'animation créée par Dave et Max Fleischer. Elle consiste à transformer une scène filmée en un dessin animé. Sur une série de cellulos. II fallait dessiner toutes sortes d'éléments, image par image, afin de les intégrer dans des prises de vues réelles. Cela permet d'obtenir des animations plus fluides, au rendu naturel. Les rotoscopes traditionnels utilisaient une table de projection transparente, sur laquelle apparaissait chaque image du film. Le dessinateur pouvait alors suivre les contours des formes réellement filmées et les redessiner sur un calque ou cellulo approprié.

Depuis, avec l'utilisation des outils informatiques graphiques, le terme rotoscopie signifie la retouche ou le découpage manuel, image par image, d'un film numérisé, afin d'en supprimer certains éléments de décor ou d'en ajouter d'autres, notamment, dans *Immortal,* le rajout de plusieurs mètres de rail dans la scène du métro et la réalisation du décor de métro.

La rotoscopie est un exemple de remplacement des techniques traditionnelles par l'outil numérique. Désormais tous ces effets sont conçus numériquement. La rotoscopie digitale permet de gommer les éléments indésirables d'une image [les câbles des cascadeurs, des portions de

---

[170] PENSO Gilles, « Dossier : Effets numériques, l'ère de l'hyperréalisme », *Le technicien du film* n° 562, janvier 2006, p.41.

décor, des techniciens dans le champ] ou encore de détourer image par image un élément pour pouvoir l'incruster dans un arrière plan distinct.

Exemple d'un film historique :

Dans un paysage naturel, un plan est tourné avec des acteurs costumés. On souhaite supprimer des éléments anachroniques qui apparaissant à un endroit ou changer tout un arrière-plan. À l'aide de logiciels appropriés, des infographistes viendront modifier le film initial en ne conservant que ce que le réalisateur souhaite. On peut alors y incorporer d'autres éléments [naturels ou générés par ordinateur]. Actuellement, la rotoscopie s'utilise de plus en plus avec la 3D. Elle fait partie de la suite des logiciels de 3D, tout comme le tracking.

L'équipe d'Enki Bilal utilise pour les têtes 3D la technique définie ci-dessus. Pierre Genin, superviseur rotoscopie, donne l'explication de ces têtes 3D sur un acteur réel :

> Dans *Immortal*, Enki Bilal désirait intégrer des mutants avec des acteurs réels. Il voulait donc filmer un dialogue entre ces deux personnages et on a utilisé une technique qui s'appelle la rotoscopie qui nous permet de recalculer une animation et de repositionner une tête 3D sur un comédien. [171]

Ce procédé fut notamment utilisé dans *Le Seigneur des Anneaux* (2001), de Peter Jackson comme le souligne Gilles Penso. Réjanes Hamus précise dans son lexique, [voir le numéro des cahiers du cinéma, Aux frontières du cinéma] : « Le terme et la technique sont issus encore une fois du dessin animé, mais aussi du monde des effets spéciaux traditionnels [premiers sabres laser des *Stars Wars*] [172] ».

Guillaume Terrien, superviseur compositing explique le mouvement des lèvres sur une tête en 3D appartenant à un acteur réel :

> C'est assez compliqué de rendre mais c'est compliqué à tous les niveaux, c'est compliqué à l'animation pour le lipsing. C'est assez compliqué au rendu pour avoir le grain de peau. Pour nous c'est compliqué déjà de les faire tenir sur leurs épaules. Ensuite, les intégrer dans la lumière et ensuite leur donner, puisque c'est du 35 mm, on shoote, on leur donne le grain, le côté un peu texturé du 35 mm. [173]

---

[171] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

[172] HAMUS Réjanes, « Lexique », *Cahiers du cinéma*, n° hors série, avril 2000, p.98.

[173] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off technique, TF1 vidéo 2004.

Afin d'obtenir le mélange scénique souhaité, c'est-à-dire des personnages 3D et des acteurs réels, Enki Bilal a du utiliser plusieurs techniques.

Pour le tournage 35 mm, superviser les effets est sous la responsabilité des studios Duran. Sur la totalité du film, 83 minutes sont truquées. En ce qui concerne le jeu des acteurs réels avec ceux en 3D, voici quelques exemples de la façon de tourner certaines séquences :

La scène du faucon tenant Jill dans ses serres au milieu de New York : elle se résume à tourner avec l'actrice Lynda Hardy dans une position inconfortable. Un story-board 3D est utilisé au tournage pour caler le mouvement de la caméra dans le décor réel. Le même plan est tourné en 35 mm, l'actrice est déplacée par des câbles sur rail. Il faut ensuite caler l'animation du faucon sur le mouvement de la caméra.

Pour la séquence du métro, le décorateur a « fabriqué » 10 mètres de rail. Le reste du décor de la station de métro [voute, escalator, prolongement des rails et du quai] est un décor réalisé en 3D et en matte painting. Lorsque Nikopol lévite le long de l'escalator, un trou dans le décor permet de faire glisser la jambe sous le moignon. L'utilisation de la 3D concerne donc aussi bien les acteurs que le décor.

Mathieu Grospiron, superviseur rendu, explique la lumière et la 3D :

> Il y avait un premier cas de figure où l'endroit intégrait des créatures ou des objets 3D dans un décor qui est déjà filmé en 35 mm. Là notre job, c'est de matcher, ou plutôt imiter l'éclairage qui a déjà était fait en réel de l'appliquer sur nos créatures, nos objets 3D et de calculer ça. Le deuxième cas de figure, c'est les scènes, qu'on dit complètement 3D, Full 3D. Là, c'est écouter ce que veut Enki Bilal et puis lui faire des propositions [...] Et là, on est beaucoup plus libre puisqu'on n'est pas enfin cernés par ce qui a été fait en prise du réel puisqu'il y en a pas. [174]

On se rend compte que l'équipe recrée un imaginaire inspiré du réel. C'est bien sûr la volonté du réalisateur. Pour cela l'équipe utilise différentes techniques dont le story-board 2D et 3D, la capture de mouvement 3D, le lipsing, la rotoscopie 3D, le tracking, le compositing [pour assembler les effets], le matcher [le rendu de lumière].

Toutes ces techniques servent à créer des personnages en 3D qui cherchent à imiter les acteurs réels en reprenant leurs mouvements corporels, mouvements de leur tête, de leurs lèvres

[174] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off technique, *op. cit.*

mais aussi leur voix. Cette terminologie est utilisée pour designer les effets spéciaux appliqués au corps humain, afin de concevoir des créatures virtuelles.

1.6 Protagonistes synthétiques

> Là, j'ai été surpris moi-même lorsque le rendu et le compositing pour l'échancrure impressionnante du décolleté de Lili Lyang. La très vénéneuse Lili Lyang a un décolleté qui visiblement aussi dénude une forte utilisation de matière synthétique. La nouvelle matière synthétique pour les corps des hommes de demain. [175]

Enki Bilal tombe sous le charme d'une protagoniste de synthèse. Mais c'est surtout l'interrogation que le réalisateur laisse transparaître au sujet de la matière de synthèse pour le corps des hommes et des femmes de demain, qui doit retenir l'attention. Question qui traverse toute l'œuvre plastique d'Enki Bilal, le corps humain et ses enjeux. Pourtant le réalisateur a du plaisir à voir apparaître Lily Liang. Elle est selon lui d'une beauté asiatique assez vénéneuse, reptilienne. Son regard, ses lèvres, sa moue, dégagent une réelle sensualité. Bilal pense que les infographistes ont une histoire avec ce film, dont il est le détonateur. Il vient de temps en temps superviser, mais pour lui, l'histoire qu'ils ont avec les personnages en 3D leur appartient.

Fanny Lemoal, production manager 3D donne quelques explications au sujet de la composition de ces personnages :

> Pour la création des personnages en 3D, on a pris les dessins d'Enki. Puis on a fait des modèles sheet : face, profil, trois quart pour donner au modeleur. Et une fois que les modéliseurs avaient créé les personnages en 3D, ensuite, ils étaient imprimés et Enki venait retravailler dessus à sa guise. Il y rajoutait des bijoux, des greffes de peau, beaucoup de détails que nous réintégrions dans la modélisation, dans le mapping. Pour fabriquer les textures de tête nous avons utilisé des détails de peau ou de visage mais aussi des matériaux impossibles à utiliser en maquillage cinéma : peau d'autruche, métal doré ou d'argent, galucha, cuir ou plastique. Nous avons réalisé tout cela avec Enki Bilal et Mimi Lempicka la responsable des costumes. Le stylisme des costumes a été défini. Les expressions faciales de chaque personnage, le géant, par exemple, ont été toutes dessinées avant de démarrer la modélisation et les textures. [176]

On peut observer les recherches qui sont faites par le réalisateur pour améliorer la qualité de ces protagonistes en 3D par ces rajouts, en particulier en matière de maquillage [par exemple la cicatrice de Frœbe]. Mais toutefois rien ne remplace la qualité graphique de l'auteur. La 3D seule reste impuissante, car il faut tout dessiner avant toute intervention de la 3D.

---

[175] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

[176] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off technique, *op. cit.*

La styliste Mimi Lempicka n'avait jamais fait un projet aussi important par son aspect expérimental.

Elle déclare :

> Quant on a démarré par les personnages 3D, il y avait des photos qui pouvaient servir de guide par rapport à l'ambiance qui nous inspire. Au lieu de donner les costumes à réaliser à un atelier, on les a donnés aux techniciens de Duran. Ensuite nous nous sommes mis à préparer les personnages réels et la partie traditionnelle. En fait, on a démarré sur le personnage principal de Jill Bioskopp, on savait que ça serait un personnage réel quant il a été finalement quasiment en place. [177]

Les costumes réalisés en synthèse sont réussis, incontestablement. La collaboration entre Enki Bilal, la styliste et la responsable de production 3D fonctionne très bien, mais il n'en est pas de même pour certains effets. Les images de synthèse qui imitent le réel parfois restent imparfaites quant au souci de les rendre idéales, plus vraies que nature. Enki Bilal en est le premier témoin.

Un élément majeur qui posait problème dans sa réalisation était celui des cheveux. Comme on l'a vu dans la partie consacrée à l'acteur réel, les cheveux restaient difficilement réalisables à cause du budget, comme l'a prouvé *Final Fantasy*.

> Là, c'est une scène [...] il y a des cheveux et ils ne sont pas réussi du tout. Il y a eu parfois des problèmes de communication et c'est très dur de gérer sur la pression du temps un film comme celui-ci [...]. [178]

Il explique au sujet de ce défaut sur les cheveux que, paradoxalement, il accentue le côté poétique du film :

> [...] dans le New York qui est celui du futur et peut-être même que quelque part ces défauts, entre guillemets, servent l'aspect poétique du film. J'espère que cet aspect poétique est en train de se mettre en place. Moi, je le ressens comme ça. Je l'ai ressenti au montage. [179]

Les cheveux ne sont pas les seuls problèmes de représentation dans l'utilisation des images 3D, l'équipe découvre d'autres situations notamment avec la glotte d'Horus pour le faire parler.

---

[177] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, Making off, *op. cit.*

[178] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

[179] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

Enki Bilal décrit une scène à trois protagonistes, Horus, Nikopol et Jill :

> Là on voit la glotte d'Horus qui bouge lorsqu'il parle. Je n'ai pas encore évoqué ce problème mais lorsqu'on m'a posé la question : comment fait-on parler Horus ? Il paraissait tout à fait évident qu'on pouvait pas faire bouger sa langue. Ça aurait été grotesque j'imagine. Donc, on a opté pour quelque chose de très sobre, soft […]. Le hiératisme presque excessif d'Horus fonctionne très bien avec cet effet très simple sur la glotte qui bouge. [180]

Le réalisateur signale un protagoniste 3D pas toujours réussi : Huskley. Enki Bilal reconnaît que l'équipe a fait ce qu'elle a pu mais, avec le recul, il regrette le résultat. Il lui semble intéressant de faire cette critique. Il faut, selon lui, assumer ces défauts, car le film est pionnier en France, dans cette expérimentation de mêler protagonistes 3D et acteurs réels.

Une autre scène d'*Immortal* montre la fausseté de l'image de synthèse. Le cinéaste le note au sujet de la représentation de la jambe de Nikopol que nous avons déjà évoquée et qui se situe au début du film :

> Là, on a un peu l'impression que le flic ramasse un rôti, un roastbeef plutôt. C'est un peu dommage parce qu'il cache le pied avec sa main. Et ça, ça fait partie des risques de la 3D. On ne peut pas tout voir des choses, se faisant par étapes et dans un tempo extrêmement étiré. [181]

En effet cette réalisation si complexe techniquement ne permet pas au réalisateur de suivre toute la chaîne de post-production du film. Certaines scènes comme celle-ci lui échappent et pâtissent de la maladresse d'un infographiste peu averti. Le rendu devient incompréhensible pour le spectateur. Enki Bilal a éprouvé d'autres frustrations du fait du rendu des images de synthèse lorsque des acteurs en 3D sont mélangés à des protagonistes réels.

Il commente une autre scène :

> J'ai un certain nombre de regret sur certain des personnages totalement en image de synthèse. C'était un peu le pari qu'on s'était fixé. Le risque était énorme d'intégrer dans le même film des personnages totalement virtuels, et de les mêler à des acteurs, eux de chair et ça c'est un pari que j'ai relevé, que je ne regrette pas parce que je me suis battu pour que se soit le plus réussi possible mais il y a un certain nombre de limites. C'est pour ça que le contexte synthétique de cette dictature Eugénics synthétique a été appuyé par la phrase en exergue comme pour dire aux spectateurs 'Ne soyez pas trop dupes, vous, sur l'aspect de certains personnages du film.' [182]

---

[180] *Ibid.*

[181] *Ibid.*

[182] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

Au sujet d'une scène composée de personnages totalement virtuels le réalisateur imagine, dans son commentaire pour le DVD, que dans un avenir plus ou moins proche, on aura affaire à des informations délivrées par des personnages de synthèse. Il ne le souhaite pas mais, selon lui, c'est parfaitement plausible d'envisager cette situation.

Par ailleurs Enki Bilal a insisté sur les problèmes que pose l'adaptation de la BD au film. Il cite l'exemple de Jean-Louis Trintignant transformé en protagoniste 3D. Il fait le bilan de ces protagonistes 3D, mélangeant un visage synthétique avec un corps réel, ce qui pose toujours la question de la représentation du corps humain.

> La larme bleue de Jill, évidemment, c'est un des vestiges assumé et gardé de *La Trilogie Nikopol* en bande dessinée. Le film évidemment, n'est même pas une adaptation, c'est une déconstruction plutôt de ce qu'a été, de ce que sont les albums qui ont leur propre autonomie. Ce personnage là par exemple n'était pas dans la bande dessinée et là ils ont un rôle important. Là aussi, c'est techniquement je le dis parce que c'est intéressant. C'est une rotoscopie. Donc, le personnage de Charlotte Rampling est évidemment tout à fait réel. C'est Charlotte elle-même. [183]

Le réalisateur, dans la citation qui suit, parle de la désincarnation du corps humain. Nous entendrons par là le prêt d'un acteur de ses mouvements et de son jeu, sans qu'il apparaisse à l'écran comme protagoniste.

Il explique :

> Et l'autre personnage qui à une ressemblance avec le Jean-Louis Trintignant de *Bunker Palace Hôtel*, mon premier film, c'est une ressemblance assurée, elle aurait pu être plus parfaite qu'elle ne l'est. Mais il y a quand même dans la version française, il y a la voix de Jean-Louis Trintignant qui ne trompe pas. Et ce personnage là est rotoscopié, son visage est totalement en image de synthèse et le corps, lui, est un corps réel, celui d'un acteur américain qui a prêté les mouvements et son jeu au personnage. On reconnaît bien la voix de Jean-Louis Trintignant. Voix inégalable et absolument magique. [184]

Jean-Louis Trintignant est présent par sa voix et par la représentation 3D de son visage, mais absent physiquement du film. Il joue sans être présent, il prête toute sa personnalité humaine. Le spectateur doit identifier l'acteur par son facies et sa voix. Cela lui donne des repères face à ces acteurs virtuels. Finalement, il faut toujours que la 3D se rapproche au plus près de la représentation du réel pour présenter une certaine crédibilité.

---

[183] *Ibid.*

[184] DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, *op. cit.*

Le plus dérangeant reste certainement pour Enki Bilal de demander à un acteur de prêter son corps, ses mouvements, son jeu, sa voix, sans qu'il apparaisse à l'écran, parce qu'il est important de donner une illusion de vie à ces protagonistes 3D.

2. La trilogie *Matrix*

Nous allons maintenant nous intéresser aux protagonistes en 3D et voir tout d'abord l'historique des différentes techniques de capture du mouvement, le plus souvent appelées « *motion capture* ». Nous pourrons ainsi comprendre comment des corps désincarnés prennent artificiellement vie.

Réjane Hamus explique cette technique empruntée à l'animation 2D :

> La *motion capture* consiste à filmer un mime muni de capteurs [des balles de ping-pong] aux articulations ; l'ordinateur ne retient que le déplacement de ces capteurs, et donc le mouvement d'ensemble. Il n'y a plus qu'à attribuer à ces capteurs différentes articulations de la créature de synthèse, et le mouvement est né. [185]

La *motion capture* est donc un procédé d'animation de personnages en 3D. Le principe de ce procédé est basé sur la capture des mouvements d'un acteur réel pour les appliquer ensuite à un modèle virtuel, autrement dit, d'enregistrer les mouvements d'un être humain réel, mais aussi des animaux ou des objets.

Les parties enregistrées les plus importantes pour un humain ou un animal, sont les points d'articulation et les membres.

Le film d'animation *Renaissance* (2006), de Christian Volckman est le premier film français à avoir été entièrement tourné en *motion capture*.

2.1 Historique de la capture des mouvements

Le « *sketch pad* » a été développé par Ivan Sutherland au début des années 1960. Celui-ci a publié cette invention dans sa thèse en 1963. Le *sketch pad* est considéré comme la première interface graphique. Développé au MIT Lincoln Laboratory, c'est le premier système qui utilise

[185] HAMUS-VALLÉE Réjane, *Les effets spéciaux*, *Cahiers du cinéma*, pp. 56.

un écran cathodique et un crayon optique pour permettre la réalisation graphique de dessins techniques.

Les recherches menées sur l'interactivité entre l'homme-machine et la R.V. sont à l'origine des divers systèmes de capture qui existent actuellement. Ils donnent accès à de multiples périphériques d'entrées [les souris 2D et 3D, les *joysticks*, les écrans tactiles, les boîtes à boutons et à potentiomètres, les tablettes graphiques, les gants de données, les *track ball*, les visiocasques, les capteurs magnétiques, les capteurs optiques, les capteurs à ultrasons, la reconnaissance de forme et la reconnaissance vocale].

Dans un premier temps, ces techniques ont été mises en place pour instaurer un langage gestuel direct entre l'homme et la machine. Elles ont par la suite évolué vers l'acquisition de données pour la reproduction parfaite du mouvement.

Après les recherches d'Eadweard Muybridge concernant ces décompositions photographiques du mouvement et celles poursuivies par Étienne-Jules Marey à l'Université Simon Fraser, en 1980, Tom Calvert, professeur en informatique a fixé des potentiomètres sur un corps humain pour procéder à des études de chorégraphie. Il cherche à détecter les anomalies du mouvement du corps. A partir d'un exosquelette constitué par ces potentiomètres, placés sur le corps, le système capte les angles de flexion entre les éléments des différents membres.

Par la suite, les premiers systèmes de capture optique émergent dans la création. Ces systèmes fonctionnent à partir de diodes ou pastilles réflectives placées sur le corps et suivis par au moins deux caméras. A partir des images fournies par celles-ci, un logiciel calcule les positions 3D de chacun des marqueurs.

En 1983, Ginsberg et Maxwell [MIT] utilisent le *op-eye*, un des premiers systèmes de capture optique, pour leurs recherches sur le *Graphical Marionette*. A partir de deux caméras et de diodes placées sur les membres d'un acteur réel, les deux chercheurs obtiennent en temps réel l'animation d'un personnage virtuel en basse définition. Par contre, l'utilisation de ce système révèle des problèmes liés au matériel et à la technique [les caméras ont une résolution et une fréquence d'échantillonnage trop faibles].

La société PDI [Pacific Image Data] s'intéresse à ces nouvelles techniques d'animation. En 1988, elle crée le *Waldo C. Graphic*. Ce système est basé sur un exosquelette constitué de

potentiomètres pour la partie haute du corps et d'une dialbox pour contrôler les expressions du visage et le lipsync. Le système s'impose et évoluera plus tard vers le choix d'autres technologies.

A partir de 1989, Motion Analysis expérimente son système de capture optique sur la chanteuse virtuelle Dozo. Ce système a pour objectif d'obtenir un mouvement réaliste sur l'ensemble du corps du protagoniste virtuel. Le manque d'expérimentation et la nouveauté du système rendent l'expérience laborieuse, mais le résultat obtenu laisse à l'équipe présager un avenir certain. Motion Analysis propose un des systèmes les plus performants et précis du marché.

En 1992, la société Protozoa utilise de nouveaux systèmes pour l'animation du chien Moxy. Lors d'une émission sur la chaîne Cartoon Network, Moxy présente les dessins animés. Par la suite, devant un public, il interviendra dans des manifestations en temps réel. Moxy est un personnage de dessin animé. Il est entièrement animé à partir d'un système de capteurs magnétiques disposés sur un acteur réel. Les effets de style *cartoon* sont provoqués par des périphériques externes standard. Pour l'animation de Moxy, la capture magnétique révèle son principal avantage sur la capture optique : la visualisation en temps réel du personnage virtuel animé.

En France, Medialab crée la série *Chipie and Clyde* entièrement animée et calculée en temps réel. Les plans sont tournés en direct comme pour les tournages de cinéma. Ensuite, Medialab produit d'autres présentateurs virtuels tels que Cléo ou les singes de *Donkey Kong*.

Parallèlement et à la même période, la société d'animation Fantôme s'intéresse à la technique de capture du mouvement pour son utilisation en production de séries 3D.

En 1990, G. Lacroix, P.D.G. de Fantôme Animation et réalisateur, décide d'effectuer les premiers tests d'animation sur les personnages de la série *Insektors*. La société investit dans le système magnétique, composé de huit capteurs sur un espace de saisie d'environ trois mètres.

La société Fantôme, pionnière expérimente les faiblesses et les avantages de cette technique dans le cadre d'une production de série. Sans perte de qualité, l'objectif est d'intégrer des animations créées par des animateurs professionnels et d'autres produites par la capture du mouvement. L'équipe se pose plusieurs questions lors des tournages des séries. Elles sont fondamentales : Comment effectuer des retouches sur de la capture de mouvement ? Comment

intégrer cette technique dans une chaîne de fabrication traditionnelle ? Comment former les animateurs à cette nouvelle technique ?

Comment résoudre les problèmes de morphologie entre un personnage de dessin animé et un acteur réel ? Quelle structure logistique doit-on mettre en place pour profiter au mieux de cette technique et faire cohabiter les différentes technologies ? La société Fantôme produit les séries *Insektors I* et *II* qui leur permettent au cours de cette expérience de résoudre une partie de ce questionnement. Actuellement, les systèmes de capture de mouvement sont très diversifiés et proposent des techniques de plus en plus fiables et précises.

2.2 Les différents types

Il existe divers systèmes de *motion capture* : optique, mécanique, capture par centrales inertielles et capture magnétique.

2.2.1 Optique

La capture optique s'effectue au moyen d'une prise de vue par plusieurs caméras synchronisées. La synthèse des coordonnées en [x,y] d'un même objet vu sous différents angles permet de déduire les coordonnées en [x,y,z] de cet objet. Par contre, il faut prendre en compte certains problèmes optiques, notamment celui de la distorsion des lentilles utilisées, la parallaxe. Celle-ci se définit comme l'incidence du changement de position de l'observateur quand il observe l'objet en question. Un grand nombre d'interpolations est subi par le signal capté par les caméras. Par la suite, il faut une calibration rigoureuse et correcte de tous ces paramètres. Cela permet d'avoir une grande précision concernant les données enregistrées.

Le fonctionnement est basé sur un principe similaire à celui des radars : les caméras émettent un rayonnement [rouge et ou infrarouge] réfléchi par les marqueurs. La surface de ceux-ci est composée d'un revêtement spécial, ultra-réfléchissant qui renvoie le rayon à ces caméras, reliées en synchronisation. Celles-ci ne sont sensibles qu'à un certain type de longueurs d'ondes. Elles visualisent les marqueurs sous forme de tâches vidéo blanches ou, pour les plus récentes, en niveau de gris. La position du marqueur dans l'espace virtuel est déterminée par l'analyse convergente des informations de chaque caméra [deux minimum par utilisation].

2.2.2 Mécanique

La capture mécanique s'effectue à l'aide d'un exosquelette construit autour d'un élément à capter. Un codeur angulaire est couplé au niveau de chaque articulation. Ensuite, un calculateur enregistre la valeur de rotation de ce codeur. Lorsque l'on connait la position relative à chaque codeur, un logiciel est capable de reconstituer le mouvement complexe du squelette. Normalement, celui-ci est constitué de plusieurs articulations. Lorsque l'on capte un mouvement humain, il n'est souvent pas possible de faire coïncider exactement la position du codeur avec celle de l'articulation réelle. Pour prévenir ce problème, un décalage est appliqué également à chaque codeur.

Toutefois, cette technique de capture de mouvement reste complexe. Elle est précise, rapide mais cependant limitée à certaines contraintes mécaniques. On le constate notamment lors de la mise en place des codeurs et de l'exosquelette. En comparaison, la liberté de mouvement n'est pas aussi importante qu'avec des systèmes comme celui de la capture optique à boules réfléchissantes. D'autre part, cette installation est encombrante, ces exosquelettes utilisent souvent des connexions filaires qui relient les codeurs au calculateur. De plus, la précision de la reproduction d'un mouvement est dépendante de celle du rendu de la modélisation du squelette. Cela est le résultat direct de la mesure des positions relatives entre chaque codeur. Il faut encore aussi adapter la taille de l'exosquelette à chaque morphologie utilisée.

On constate qu'un exosquelette pèse en général davantage que les boules réfléchissantes. La capture mécanique ne permet de reproduire que des mouvements relatifs entre les codeurs. Par contre, elle ne permet pas de positionner le squelette dans un espace de manière absolue. Il faut donc utiliser des méthodes de triangulation optique pour placer précisément l'animation dans un espace déterminé [intérieur/extérieur]. On utilise autant d'exosquelettes de captation que d'objets [protagonistes] à animer. S'il on veut faire interagir le personnage avec des objets environnants ou d'autres protagonistes virtuels, le problème devient complexe.

Malgré cela, les avantages de la capture mécanique sont la précision de la mesure. Un codeur optique peut comporter plusieurs centaines de milliers de traits par tour grâce à la rapidité de la connexion filaire. Celle-ci est insensible aux facteurs extérieurs. Elle reste cependant peu adaptée pour l'utilisation de la capture de mouvements humains. Elle est mieux adaptée aux systèmes issus de la robotique où les éléments mobiles sont rigides [Exemple : bras ou têtes

robotisées à plusieurs axes]. Les systèmes les plus adaptés pour la prise de vue sont ceux qui sont immobiles dans l'espace à cause de la contrainte de la connexion filaire.

2.2.3 Inertiel

La capture inertielle permet d'acquérir l'attitude du corps humain en temps réel. Cette technique supprime quelques contraintes issues des technologies qui utilisent des caméras.

C'est un système portatif. Il est basé sur un ensemble de centrales inertielles MTX créé par la marque XSENS et le système *Bluetooth Xbus* [*Bluetooth* est un terme issu de recherches de l'industrie des télécommunications]. *Bluetooth* utilise une technologie radio à courte distance. Cette technique simplifie les connexions entre les appareils électroniques car elle est inventée dans le but de remplacer les câbles entre les ordinateurs et leurs périphériques. Elle permet également l'échange de fichier après un paramétrage sur les ordinateurs distants. On retrouve cette technologie *Bluetooth* dans d'autres appareils électroniques dont les téléphones portables, les PDA, les autoradios et les appareils photographiques numériques. Dans le cinéma, l'abolition des câbles de connexion facilite le jeu des acteurs dans l'espace, ce qui représente un gain de temps dans l'installation du système mais nuirait à la santé, d'après des recherches effectuées à ce sujet.

2.2.4 Magnétique

La capture magnétique repose sur la création d'un champ électromagnétique en un point réel. Celui-ci, dans sa représentation virtuelle, a pour coordonnées zéro en x, y et z. [appelé antenne]. Des capteurs sont introduits dans ce champ. Ce sont des bobines de fils électriques qui le perturbent. Par le calcul des différences de potentiel avec le point zéro, les capteurs traduisent en synchronisation leur position et leur orientation.

L'avantage de cette technique se caractérise par le fait que les signaux captés nécessitent peu d'interprétation. Il n'est donc pas besoin d'effectuer une interpolation hors du calcul même de la position et de l'orientation des capteurs. Cependant la contrainte est que tout objet métallique inclus dans le champ ou toute distorsion électromagnétique, conduit cette technique à un tremblement des données captées. Pour les utiliser, il faut passer par un logiciel comme *Motion Builder* de la société Autodesk.

2.3 La réplique des humains

2.3.1 *Final Fantasy* (2001), d'Hironobu Sakaguchi et Motonori Sakakibara

Final Fantasy (1987) est avant tout un jeu vidéo à succès créé par Hironobu Sakaguchi et Motonori Sakakibara. Il existe environ douze chapitres de ce jeu d'aventure. Ils ont été vendus à plus de trente millions d'exemplaires. Les joueurs attendaient l'adaptation au cinéma du jeu vidéo. Celle-ci a duré près de quatre ans et a nécessité un budget de 137 millions de dollars pour la préparation et le tournage. *Final Fantasy* a été totalement réalisé en images de synthèse, mais avant d'adapter ce jeu de rôle, il a fallu créer sur papier l'univers du jeu. Aucun lieu, aucun protagoniste ou véhicule réel n'ont été utilisés comme modèle pour cette création. L'équipe d'infographistes s'est chargée de modéliser la totalité des éléments du film sur ordinateur. Deux cents spécialistes sont venus du monde entier dans le studio Square Pictures d'Honolulu, ce qui facilitait les trajets entre les U.S.A et le Japon. Le studio devient, après la Nasa, le plus gros acheteur d'ordinateurs dédiés aux calculs. Le parc d'ordinateurs est d'environ deux cents machines en forte production, ce qui ne représente finalement que la moitié de celui de la trilogie *Matrix*, qui est d'environ quatre cents. L'équipe a commencé par élaborer ses propres logiciels pendant six mois.

Les réalisateurs utilisent la capture de mouvement. Dans un espace vide et monochrome, face à seize caméras, des cascadeurs vêtus de combinaisons équipées de capteurs réfléchissants effectuent les mouvements destinés à être modélisés en 3D.

La chevelure brune de la protagoniste principale Aki Ross présente la plus grande difficulté de cette réalisation. En effet, il faut environ 60.000 cheveux générés un à un par l'ordinateur. Le problème des cheveux a d'ailleurs déjà été évoqué dans *Immortal* d'Enki Bilal. Ce dernier n'a pas voulu utiliser la méthode de traitement numérique pour le rendu des cheveux. Pour *Final Fantasy* l'expérience fut si difficile et le budget si élevé pour la réalisation des cheveux qu'Enki Bilal ne s'y aventura pas.

En ce qui concerne *Final Fantasy*, le même souci de création se pose pour le visage et les vêtements. Le mouvement des visages a été fait manuellement, à la différence des mouvements du corps qui ont été réalisés en capture de mouvement.

Le réalisateur de *Final Fantasy* parle de l'esthétique de ses protagonistes : « Pour les personnages tout compte : les yeux, dont les pupilles doivent être réactives, les dents, les mains, dont on doit voir les veines sous la peau. »[186]

A propos des acteurs, Hironobu Sakaguchi ajoute :

> Mais utiliser des acteurs virtuels présente aussi certains avantages. Ils sont toujours à l'heure, motivés et disciplinés. Nous envisageons d'ailleurs de faire d'autres films avec les comédiens virtuels crées pour *Final Fantasy*. [187]

A Hollywood, selon la rumeur, ces stars virtuelles suscitent une inquiétude sur un possible avènement d'acteurs numériques. Cependant, la seule avancée dont peut se prévaloir le film est celle du degré de photoréalisme des protagonistes, mais « la liberté créatrice » de ce film est inversement proportionnelle à la prouesse technologique. Il essuie un échec commercial du fait de son aspect trop sombre et de son caractère « expérimental » aux yeux du grand public des Etats-Unis. En effet, ce long-métrage n'aurait rapporté que 75 millions de dollars dans le monde, à peine la moitié du budget dépensé. Les réalisateurs nippons s'affirmeront par rapport à leurs concurrents américains, grâce à une équipe de production semblable à celle d'un film hollywoodien. Toutefois, ils s'engagent à ne pas faire un film à la façon d'Hollywood, même si leur rêve fut de diriger des acteurs hollywoodiens.

D'autres films d'animation poursuivent les mêmes recherches autour du corps, cherchant à remplacer le corps humain par un acteur virtuel. Citons *Toy Story* (1995), de John Lassester, *Shrek* (2001), d'Andrew Adamson et Vicky Jenson.

De manière différente, d'autres réalisateurs tenteront des expérimentations d'hybridation et d'images de synthèse. On retrouvera le mélange de protagoniste en 3D avec des acteurs réels dans de nombreux longs-métrages, notamment la trilogie *Matrix*, d'Andy et Larry Wachowski, dont il va être question, *Spider Man* (2002) de Sam Raimi, *Le Seigneur des Anneaux* (2001), de Peter Jackson, avec le personnage de Golum, *Immortal* (2004), d'Enki Bilal et bien d'autres, car la course à la dernière technologie se poursuit toujours dans ce domaine.

---

[186] MICHIELS René, « Final Fantasy », *Le vif L'express*, le 08 juillet 2004. [Cinémathèque de Bruxelles]

[187] MICHIELS René, « Final Fantasy », *Le vif L'express*, *op. cit.*

La télévision, également, ne pourra éviter d'expérimenter dans ses émissions ce procédé de protagoniste en 3D. On le retrouve dans le personnage de Cléo puis de Bill, dans le *Bigdil* (1998), jeu télévisé présenté par le comique et animateur de télévision Vincent Lagaf.

Pour l'instant, l'utilisation de cette technique de représentation exige la présence du jeu d'acteurs réels afin de capter le mouvement et donner un aspect vivant à ces protagonistes virtuels.

2.3.2 De l'humain aux protagonistes virtuels

La trilogie Matrix utilise abondamment les corps en 3D. On peut se demander quels sont les repères pour les spectateurs, face à ces séquences hybrides qui mélangent protagonistes réels et personnages en 3D. A ce sujet, Andrea Martinez, responsable du décor virtuel à la société Matrix Unit Esc Entertainment, apporte ces précisions :

> La grimace doit être plus courte parce que c'est un passage plus rapide [...]. Le procédé humain virtuel est un mélange de capture de mouvements et de capture universelle. Tu es en l'air, il y a une flamme, tu le sens dans ton dos. La véritable crainte que nous avions était de pouvoir positionner nos acteurs principaux de façon suffisamment réaliste pour ne pas perdre notre public. Nous avons donc mis au point un système basé sur l'analyse de performances réelles. Rien ne peut égaler les qualités d'une réelle interprétation d'acteur. Les traits et les expressions des visages étaient les plus difficiles à recréer. [188]

Cette remarque répond aux inquiétudes et au questionnement des acteurs hollywoodiens concernant l'avenir et le jeu de ces acteurs virtuels.

Andrea Martinez confirme que rien ne peut égaler la performance d'un acteur réel, comme le montre l'expérience de *Final Fantasy*. Il faut que les spectateurs puissent s'y retrouver eux aussi, se repérer dans les scènes utilisant la 3D, soit face aux protagonistes, soit face aux décors ou aux paysages.

A propos de la modélisation de l'humain en 3D Georges Borshukov, directeur de la technologie à Matrix Unit Esc Entertainment explique :

> Nous avons construit ce système qui consiste en six caméras traditionnelles ou numériques sous plusieurs angles à capter les mouvements de l'acteur réel. Et, si vous êtes capables d'écrire des algorithmes, vous pouvez obtenir une numérisation réaliste des acteurs. A

[188] DVD Bonus, *Matrix Revolutions*, Andy et Larry Wachowski, Opérateur, Néoréalisme, Andrea Martinez, Décor Vituel, Matrix unit, ESC Entertainment, *op. cit.*

> partir de là, on a produit tous les modèles en 3D ainsi que la texture de leur visage. C'est la partie nouvelle et amusante du procédé que l'on appelle la capture du mouvement. Plus vous utilisez l'acteur mieux c'est. [189]

Les frères Wachowski se réfèrent aux cartoons et à l'animation quand ils simulent dans *Matrix Reloaded* une bagarre avec plusieurs protagonistes contre Néo. En effet on retrouve dans cette scène une forme de combat façon cartoons, avec des protagonistes qui volent dans tous les sens, propulsés par les coups de Néo. Il aurait été effectivement impossible de réaliser une pareille séquence sans l'utilisation de protagonistes en 3D vu le nombre de figurants prenant des coups et les démonstrations des figures de kung-fu. On retrouve dans cette séquence l'influence du cinéma asiatique, avec les films de John Woo, pour les combats, et les influences de la Japanime. Ils mettent ainsi en évidence dans ce film leur culture cinématographique dans le champ de la création se référant à la bande dessinée et au manga.

Concernant cette rixe, la séquence en 3D où Néo se bat contre plusieurs agents, John Gaeta précise :

> [Dans la scène de la rixe], il fallait prévoir la chorégraphie. On a enregistré tous ces petits éléments et on les a réarrangés. Dans cette scène, comme il y avait 350 agents Smith dans un seul plan, on ne pouvait pas faire autrement. On a dû la réaliser avec des humains numériques. Le Keanu Reeves virtuel est Keanu lui-même muni d'une carapace numérique. Son entraînement qui se traduit à l'écran est aussi essentiel pour nous. Il a fallu de nombreuses années de recherche et de travail pour obtenir l'essence de Hugo et Keanu en tant que personnages numériques. [190]

Cette scène de rixe, fonctionne comme un cartoon, à cause de l'effet exagéré, ainsi que nous l'avons vu, mais aussi comme un jeu vidéo, où une séquence de combat se déroule avec plusieurs combattants en images de synthèse. On rejoint ainsi l'univers d'*Enter in the Matrix*, dont l'étude sera abordée dans la troisième partie de ce corpus intitulée « Reprise d'une esthétique héritée du jeu vidéo. »

Lors d'une interview de Pascal Pinteau à John Gaeta, le superviseur des SFX de la saga *Matrix*, celui-ci déclare :

> Nous avons remporté un Oscar pour les effets spéciaux de *Matrix*, mais mes amis ingénieurs qui ont mis au point ce procédé ont été récompensés par un Oscar technique

---

[189] DVD Bonus, *Matrix Revolutions*, Andy et Larry Wachowski, Opérateur, Néoréalisme, Georges Borshukov, Directeur de la technologie, Matrix unit, ESC Entertainment, Warner Bros, 2003.

[190] DVD Bonus, *Matrix Revolutions*, Andy et Larry Wachowski, Opérateur, Néoréalisme, John Gaeta, Superviseur SFX Wachowsky, *op. cit.*

> l'année suivante. J'ai demandé à cette équipe de se pencher sur la manière dont on pouvait filmer les scènes d'action avec des acteurs et de reconstituer intégralement en 3 D. Le système qu'ils ont conçu s'appelle 'Universal capture'. Il permet d'enregistrer les combats les plus complexes, mais aussi de les prolonger, de les multiplier et de les modifier. [191]

Certaines séquences qui doivent servir au jeu vidéo *Enter in the Matrix*, sont tournées en même temps que le film. Une fois créé virtuellement chaque personnage du jeu peut être reproduit à différents stades.

> Pendant le tournage, les acteurs portent un costume de 'capture de mouvement' [...] et leurs visages sont filmés par un ensemble de cinq caméras haute définition. Toutes ces informations sont ensuite reportées sur les images de synthèse de leurs corps reconstitués en 3D, qui se déplacent dans l'espace. Ce sont donc les vraies performances d'acteurs de Keanu Reeves et de Hugo Weawing que l'on voit à l'image. Tous les détails de leur peau, les textures de leurs cheveux sont reconstituées à la perfection. Nous pouvons aussi les montrer en train de parler, leurs mouvements d'articulation sont parfaitement captés par le système. Des répliques 3D de leurs vêtements sont ajoutées ensuite sur les personnages pour les compléter. En postproduction, nous pouvons monter ces scènes comme nous le voulons, changer l'angle de la caméra ou modifier ses déplacements. Nous pouvons transformer les cascades les plus complexes conçues par Woo-Peng. Nous lui avons proposé de tester une scène dans laquelle un personnage court sur les têtes de ses adversaires. On pourra monter un effet de traction à chaque pas, quand notre héros marchera sur ses ennemis. [192]

Le film *Matrix* se rapproche de l'univers du jeu vidéo par divers traits de la diégèse, comme les séquences de combat, ou les poursuites de véhicules comprenant des cascades [motos, voiture et camion]. *Matrix Revolutions*, le dernier volet de la trilogie, quant à lui, se rapprochera plus du jeu de guerre par les séquences de combats entre les vaisseaux et les machines.

En résumé, les corps de synthèse apparaissent complètement désincarnés, au point de produire une créature semblable [ou pire] à celle du Docteur « Frankenstein [193] ». Comme la créature de Mary Shelley, les protagonistes en 3D reviennent dans divers univers créatifs qui leur sont propres. On les retrouve dans des films de fiction ou d'animation, comme dans des jeux vidéo ou dans des publicités. Mais, à la différence de la créature du roman, ils se trouvent dans une situation bien pire que celle des débuts de ce géant monstrueux au cerveau d'assassin. Ces protagonistes en 3D sont totalement dépourvus de cerveau, simples structures numériques recouvertes d'une texture également numérique. Ils ne pensent pas, car ils sont dépourvus

---

[191] PINTEAU Pascal, « Le maître de effets-numériques », *Cinévision*, n° 3, novembre 2003, p.46.

[192] *Ibid.* , p.46.

[194] Ce tristement célèbre Dr Frankenstein est une création de l'écrivaine britannique Mary Wollstonecraft Godwin, fille du philosophe William Godwin et épouse du poète Percy. La première édition, sans nom d'auteur, du roman *Frankenstein ou le Prométhée moderne* a été publiée en 1818. Devant le succès populaire qu'a remporté le livre dès sa sortie, le père de l'auteur a lancé une seconde édition en 1831, sous le pseudonyme de Mary Shelley.

d'intelligence, et n'éprouvent aucun sentiment. Partant de cette constatation, des recherches sont menées pour créer des protagonistes 3D qui pourraient donner l'illusion de réfléchir.

3. Kairo, de Kiyoshi Kurosawa.

3.1 La trace

Kairo de Kiyoshi Kurosawa fut présenté au Festival de Cannes en 2001 dans la catégorie « Un certain Regard ». Ce film est au croisement de divers média technologiques, ce qui le classe dans notre corpus consacré aux questions d'hybridation résultant des dernières technologies. On y trouve d'abord le cinéma, des ordinateurs en réseaux connectés entre eux [local] et à l'internet, avec l'utilisation intensive de la webcam. Il y est question également de supports informatiques et de programmes de recherches expérimentales sur des molécules gouvernant la vie et la mort de l'humain.

Quant aux matériaux filmiques, il n'y a pas d'images de synthèse dans ce film. On trouve seulement des effets esthétiques de flou sur des personnages [les « entités »], des tremblés d'images, des sons d'interférences, lors des apparitions en webcam.

Ce film fait émerger la problématique de la ville plongée dans les technologies et celle de la disparition de l'humain face à l'univers des hautes technologies. Il parle également de la trace historique de la guerre du Japon, qui évoque Hiroshima à travers Tokyo. Dans ce film, les lieux de la ville sont imprégnés par la mort. Les entités se manifestent parfois à travers la technologie [webcam, téléphone, télévision] ou dans des lieux désaffectés, des appartements, ou dans des zones interdites [signalées par un ruban adhésif rouge]. Outre la disparition mystérieuse des habitants de la ville, le réalisateur montre l'incommunication des corps dans le monde réel. La communication entre les individus ne s'établit que par l'internet et par le biais de la webcam ou par des bornes de salle de jeux. La question de la webcam sera approfondie dans la troisième partie de cette étude.

Dans *Kairo*, Kiyoshi Kurosawa accentue la dramatisation en montrant une ville en fumée qui ne peut se détacher d'un passé ravagé par la guerre. L'avion dans le ciel, pourrait bien être le B 29, l'Enola gay, qui survola Hiroshima. Celui de *Kairo* s'écrase sur un bâtiment de la ville. Cette séquence évoque donc la catastrophe d'Hiroshima. Un peu plus loin, on voit une pièce dans laquelle pénètre Mitchi pour chercher les clés du hors-bord. Cette pièce est remplie de cadavres

qui semblent fondus dans les parois, ce qui nous rappelle les corps irradiés, les objets déformés par l'onde de choc ou fondus par la chaleur de l'explosion nucléaire.

Dans son blog <lemonde.fr>, Virginie Luc, auteur et journaliste évoque à plusieurs reprises *Hiroshima mon amour* (1959), d'Alain Resnais, et n'oublie pas de citer Marguerite Duras.

Elle déclare :

> Les survivants ont subi une contamination invisible. Une mort qui dure, s'installe, se transmet et se propage. Une mort à la fois physique et psychologique. En sursis, les survivants de la première heure sont porteurs d'une sorte de souillure, imprégnés de ce poison mortel qu'est le rayonnement. Rescapés du désastre initial, certains ressentent un intense sentiment d'angoisse et de culpabilité. De honte aussi. [194]

Les murs de la zone interdite dans laquelle Kawashima touche un spectre, sont recouverts de plastique. Les personnes qui se suicident ont aussi leur tête recouverte d'un sac en plastique. Cette matière donne au spectateur la sensation d'étouffer, comme ces zones interdites, isolées par le ruban adhésif. Cet aspect formel utilisé avec succès par le cinéaste donne la vision d'un pays ou d'un monde dans lequel on étouffe. Kiyoshi Kurosawa nous fait comprendre, par cette métaphore, que l'ambiance provient de l'utilisation massive par les protagonistes des technologies. Il crée dans le paysage de la ville, une vision chaotique résultant d'une situation d'après guerre. Par exemple, les zones interdites sont contaminées par un virus invisible semblable à une autre présence, celle de la radioactivité.

On peut s'interroger aussi sur ce qui va surgir de derrière le rideau en plastique qui sépare les pièces des appartements. Une silhouette ou une ombre va-t-elle transparaître ? Mais c'est surtout les ombres sur les murs qui retiennent l'attention. Elles figurent une trace qui ne laisse pas indifférent, comme le note Virginie Luc dans son blog.

Dans *Kairo*, il est question de technologie informatique mais aussi de support papier, en particulier un livre dans une bibliothèque. Il s'agit d'un ouvrage sur les spectres, où il est écrit : « L'homme étant mortel, on considère que l'existence des esprits est plausible. De la préhistoire à nos jours combien d'esprits ont-ils existés ? »

---

[194] Disponible sur http://virginieluc.blog.lemonde.fr/2005/04/10/2005_04_hiroshima_mon_f/, ‹ consulté le 2 avril décembre 2008 ›. [*Do not fold. Des instants hors du temps*, par Virginie Luc.]

Pour répondre à cette question, le réalisateur utilise le talent de ses acteurs, notamment lors de la séquence où une jeune femme s'est suicidée en sautant d'un silo pour s'écraser sur le sol. Elle laisse une trace de sa silhouette et la nuit on entend sur les lieux du suicide : « A l'aide ! »

Le personnage de Yoshizaki, étudiant en 3e cycle, affirme que les âmes, les esprits ou les revenants, occupent une zone dont la capacité est limitée. Cette zone, selon lui, peut accueillir des millions ou des milliards d'âmes, mais il pense qu'elle doit être saturée, qu'au stade actuel, il n'y a plus de place et que les âmes ont commencé à se répandre et à envahir notre univers. Kawashima lui répond qu'au début, cette invasion s'est produite de façon vraiment anodine.

L'étudiant prétend qu'une fois le seuil critique atteint, rien ne pouvait plus arrêter le phénomène. Il pense que le dispositif s'est mis en route avec les moyens du bord, que les âmes se sont ainsi répandues dans le monde entier et que maintenant elles se sont matérialisées. Yoshizaki demande à Kawashima s'il a vu le fantôme de la bibliothèque. Kawashima lui répond qu'il ne croit pas à « ces conneries ». Le premier lui répond que ce ne sont que des hypothèses.

Dans une autre séquence, Junko demande à Michi pourquoi tout le monde disparaît, suite à son coup de téléphone pour rechercher le directeur de l'entreprise Sunny Plant, où elle travaille.

En effet, après divers appels pour essayer de contacter le directeur, elle reçoit un appel d'une voix mystérieuse qu'il lui dit : « A l'aide ! » Elle demande alors si c'est son directeur ou si c'est Yabé, son ami qui a disparu.

Ensuite on voit apparaître le fantôme de Yabé dans son appartement le long d'un mur. En caméra subjective, Junko entre dans l'appartement en souriant. On voit la trace d'une silhouette sur le mur. Seul le son d'une voix qui demande de l'aide est isolé de tous les bruits environnants. Dans une autre séquence mettant en scène Junko et Michi, une trace apparaît également sur un mur.

La séquence suivante sera plus explicite au sujet de la matière [les particules].

Après avoir réconforté Junko qui criait à l'aide en pleurant dans ses bras, Michi s'est endormie. Quand elle se réveille. Junko est près de la fenêtre. Le rideau vole. Elle demande à Michi si elle va mourir. Michi lui répond que non et se retourne vers l'évier pour préparer du café. Junko lui dit qu'elle va mourir et elle se met dos au mur.

Lorsque Michi se retourne, seule une trace sur le mur reste apparente. Elle appelle et cherche Junko. Michi regarde la trace, des particules tombent sur le sol, le rideau s'agite, un vent se lève dans la pièce, les particules tourbillonnent. La fenêtre est fermée, Michi n'arrive pas à l'ouvrir, elle crie : « Junko ! » Elle entend pleurer, elle dit à Junko de ne pas partir, les particules disparaissent.

Qu'il s'agisse des particules, des ombres ou des traces sur les matériaux, ces phénomènes évoquent la bombe atomique d'Hiroshima. Les traces sur les murs rappellent les ombres portées sur la rambarde du pont de Yorozuyo, des personnes présentes sur le pont, par l'effet du rayonnement thermique. Ce pont est situé à 900 mètres de l'épicentre.

Avec *Kairo*, on peut se demander si le réalisateur n'a pas voulu, à travers ce questionnement filmique sur les « avancées technologiques », nous conduire à penser qu'elles sont une menace dangereuse pour l'humain et son environnement, comme l'est la menace atomique.

Poursuivant l'analyse des séquences nous voyons Kawashima qui regarde les informations à la télévision. Il se rend compte de nombreuses disparitions de personnes de tous âges et des deux sexes.

A l'étage de l'usine désaffectée où Mitchi retrouve Kawashima, une trace reste sur le sol où Haruré s'est suicidée. Kawashima et la jeune fille à bord d'une automobile fuient la ville enfumée remplie de nombreuses victimes d'accidents de la route. La jeune fille demande à Kawashima s'il veut retourner à la place de Haruré. Il lui répond que non, qu'il préfère partir loin. Elle le fait sortir de la voiture et le conduit à un hors-bord de couleur jaune. Elle essaie de démarrer mais elle n'a pas la clé. Elle décide d'aller la chercher. Un avion de guerre traverse le ciel. Il s'écrase sur un bâtiment. Un champignon de flamme jaillit. La jeune fille entre dans la pièce, pleine de particules. Des cadavres gisent dans diverses positions, figés comme des statues de pierre. La représentation de ces corps fondus dans la matière évoque le drame d'Hiroshima.

La jeune fille trouve la clé et retourne au bateau. Ils prennent la mer. Derrière eux la fumée couvre la ville et le ciel est rempli de nuages noirs. La jeune fille dit que la mort finit par arriver, qu'ils auraient pu être plus heureux s'ils avaient suivis les autres mais ils ont choisi de continuer de vivre en fuyant.

Ensuite, Mitchi est sur un ferry boat qui fuit avec son équipage. Parmi eux, un homme plus âgé lui dit qu'elle a fait le bon choix. La jeune fille aperçoit Kawashima dans sa cabine, adossé à la cloison. Il disparaît et il ne reste plus qu'une trace noire sur la cloison.

Le peintre Pierre Soulage, lors d'une conférence au musée d'Art Moderne de Saint-Etienne, affirme que lorsqu'il était à l'hôpital, la vue d'une tâche noire sur un mur lui avait donné l'inspiration de peindre du noir.

De fait, dans *Kairo*, la trace peut se rapprocher de la peinture ou de la photographie, nous l'avons constaté dans de nombreuses séquences qui nous ont permi d'établir une parenté entre les recherches de Kiyoshi Kurosawa et l'art contemporain.

3.2 La zone interdite

Dans une séquence de *Kairo*, Junko l'amie de Yabé, voit une femme poser du ruban adhésif rouge autour d'une porte. C'est ainsi qu'une zone interdite est définie. C'est une porte fermée par un ruban adhésif rouge qui fait le tour de l'encadrement, de manière à ne pas laisser d'air, comme si l'air était dangereux. On remarque que les espaces de zones interdites sont très réduits en superficie.

La séquence citée ci-dessus rappelle une zone interdite où Yabé a décollé l'adhésif rouge pour y pénétrer. Cette zone se situait dans une sorte de cave en béton. On y accède par un escalier. Après avoir pénétré dans la cave, le jeune homme se dirige vers le fond où se trouve un canapé en bois, revêtu de cuir noir. Dès qu'il approche du fond, on distingue sur le mur, derrière le canapé, de la peinture blanche et rouge. Yabé est dos à la caméra. Il pourrait être en train d'admirer une fresque à l'intérieur d'un musée, mais il est seulement dans cette cave.

La fresque s'éclaire ; il ressent une présence ; il se retourne ; il a l'air effrayé. Il voit une jeune femme vêtue d'une robe noire, se tenant dans l'angle de droite, près de la porte de sortie. Elle avance lentement vers lui.

Ce lieu fictif donné à voir par le réalisateur est pour le spectateur un espace de la sensation et de l'émotion.

Cette séquence rappelle *Psychose* (1960), d'Alfred Hitchcock dans laquelle Norman descend à la cave. Le fait de descendre dans un espace inférieur, clos par une porte et désaffecté, accentue l'aspect inquiétant de la scène qui va suivre.

La jeune femme vêtue d'une robe noire continue de marcher lentement. Elle a failli tomber. Elle se rattrape puis poursuit sa marche, de manière saccadée, en direction de Yabé. De peur, le jeune homme se cache derrière le canapé. Il regarde par dessous. D'un seul coup, il ne voit plus les pieds de la femme-fantôme. Elle surgit face à lui derrière le canapé ; elle le regarde ; il crie.

La séquence de la cave rappelle un dispositif d'installation d'art vidéo. On constate que les recherches de Kiyoshi Kurosawa concernant le corps et l'espace au cinéma se retrouvent dans les installations de l'artiste Gary Hill.

Gary Hill est né en 1951 à Santa Monica. Il vit et travaille à Seattle. Après s'être intéressé à la sculpture, au début de ses études, Gary Hill a fait partie des vidéastes ayant atteint leur maturité à partir de la seconde moitié des années 80, époque où l'art vidéo se forge une identité propre. Ses œuvres sont célébrées dans le mode entier à l'occasion de nombreuses expositions personnelles : Centre Georges Pompidou (1993), Guggenheim Museum [1995, année où il a également reçu le Lion d'or de la Biennale de Venise], Whitney Museum (1998) ou encore Aarthus Kunstmuseum au Danemark (1999).

Les installations de Gary Hill mettent le public au centre du dispositif, en particulier *Solstice d'Hiver* (1990). C'est cette retranscription que l'on retrouve dans *Kairo*. Dans leur ensemble, ces travaux centrés sur le corps et son image n'existent que par la présence du spectateur, qui parfois réagit ouvertement à sa perception visuelle et sensorielle.

L'installation de Gary Hill *Solstice d'Hiver* a été réalisée dans le cadre de l'émission *Live* dirigée par Philippe Grandrieux.

La règle imposée était : « Tourner seul, en vidéo 8, un plan-séquence de 60 minutes, sans aucune interruption, aucun montage. » De nombreux artistes et cinéastes ont fait des propositions : *Ainsi nous étions...* (1990), de Uri Korenhendler ; *Après la chasse* (1990), de Lasse Naukkarinen ; *Berlin 10/90* (1991), de Robert Kramer ; *Bernadette* (1992), de William Karel ; *C'est vrai* (1990), de Robert Franck ; *Dallas, Texas* (1990), de Ken Kobland ; *Histoires* (1990), de Philippe Grandrieux ; *L'Image Tampico* (1993), de Thierry Kuntzel ; *La Lettre jamais écrite* (1990), de Dominique Dubosc ; *Mon Angleterre jamais oubliée* (1990), de Nick Waplington ; *Place Rouge* (1991), de Daniele Incalcaterra ; *Salle de boxe* (1990), de Christian Argentino ; *Visage Anthea* (1990), de Stephen Dwoskin.

Le plan séquence s'oppose à la fragmentation et à la mise en rapport du rythme de la langue parlée ou de la musique et du défilement des séquences avec lesquelles Gary Hill travaille habituellement. *Solstice d'Hiver* change non seulement le rapport au temps, mais aussi le rapport à l'espace. La réduction de l'espace à l'objet dans la fragmentation laisse place aux limites de l'appartement. Il y a une tentative de faire basculer la contrainte temporelle, d'une part dans une dimension narrative, avec l'idée suggérée de la solitude d'une journée d'hiver dans un intérieur, d'autre part dans une dimension plus vaste, avec la référence au système solaire introduit par le titre. Les trente premières minutes sont une expérience de la durée par l'excès de lenteur dans le travelling et les gestes : la rotation de la caméra dans le salon dure une demi-heure. L'artiste entre en scène, nous ne voyons que son tronc, et il prend quinze minutes pour saisir un disque, le sortir de la pochette, le poser sur l'appareil, mettre en marche l'appareil et enfin sortir de l'écran.

Ce qui se dégage de cette installation en comparaison avec la zone interdite de *Kairo*, ce sont les recherches faites par les deux réalisateurs au sujet du filmage de l'espace. Ils donnent au spectateur l'impression d'un espace étouffant et d'un isolement par une profondeur de champ réduite.

On note aussi, dans *Kairo*, la recherche sur le jeu des acteurs [fantômes] dont les mouvements lents et saccadés accentuent l'effet dramatique. Ces mouvements rendent plus perceptible l'effet de variation temporelle, de décalage avec le monde « réel ». Le spectateur ne peut que constater la solitude des protagonistes produite par une notion de temps différente de celle qu'il vit au quotidien. Cela donne une certaine impression de solitude, de la mort comme isolement. Dans la séquence de l'usine désaffectée [voir ci-dessous], une voix dit : « La mort est un isolement éternel. » L'espace devient une sorte de caveau, rappelant le mythe du vampire. Les recherches concernant la décoration de ces espaces donnent une impression de silence, car les murs sont capitonnés de matière plastique ou aseptisés [peints en blanc]. Ces dispositifs du décor semblent étouffer les sons et les bruits des déplacements. Le timbre de voix des défunts contribue également à créer un autre rapport spatio-temporel.

La filiation de *Kairo* avec l'art contemporain se retrouve avec les apparitions des fantômes dans les espaces de zone interdite :

- Lorsque Haruré va faire des achats dans une supérette, elle arrive à la caisse, il n'y a personne. Elle voit un homme dans une arrière pièce derrière une vitre qui disparaît. De peur, elle part sans payer.

- Kawashima rencontre une jeune fille dont il dépanne la voiture. Elle lui propose de l'aider à retrouver son amie Haruré qui a disparue. Ils vont dans son appartement et découvrent des inscriptions identiques à celles du mur de l'homme au sac en plastique qui s'est suicidé devant sa webcam. L'inscription signifie : « A l'aide ! ». Ils décident d'aller dans l'usine désaffectée à la recherche d'Haruré. La jeune fille dit à Kawahima que s'ils voient une porte scellée, ils ne s'en approcheront pas. Elle trouve du ruban adhésif rouge dans l'usine. Ils voient Haruré avec un sac en plastique sur la tête. Elle tient une arme à feu. Elle remplit un jerrican. Pendant ce temps, une porte entourée d'un adhésif rouge s'ouvre en même temps qu'il pompe. Lorsqu'il veut fermer son jerrican, le bouchon lui échappe. Il se met à rouler vers la pièce scellée d'où la jeune fille ne voulait pas qu'il s'approche.

Il entre ; la porte se ferme ; il ramasse le bouchon. Soudain une voix dit :

« La mort est un isolement éternel. »

C'est la voix d'un homme dont le visage et le corps restent flous, rappelant les peintures de Francis Bacon. Kawashima veut fuir. Il n'arrive plus à ouvrir la porte. Il crie : « A l'aide ! » Le spectre s'approche de lui. Kawashima répond que ces paroles ne le concernent pas. Le spectre répète : « La mort est un isolement éternel. » Kawashima lui dit qu'il n'existe pas, qu'il ne croit pas aux fantômes et qu'il n'y croira jamais. Il dit qu'il ne reconnaît pas la mort, qu'il a compris et qu'il va l'attraper. Ainsi le spectre disparaîtra. Il l'attrape, le touche. Surpris Kawashima tombe à terre. Le spectre lui répond qu'il existe vraiment.

Les séquences d'apparition de fantômes s'apparentent aux recherches de l'artiste Gary Hill.

Une installation de Gary Hill présente quelques similitudes avec *Kairo*. Présentée en 1993 au Musée d'Art Contemporain de Lyon où nous l'avons vue, elle s'intitule *Tall Ships* (1992) et se présentait ainsi : le spectateur pénétrait dans un couloir entièrement noir et au fur et à mesure de sa progression, venaient vers lui des personnes en vidéo-projection, grâce à un détecteur de présence qui déclenchait leur venue au moment même où le spectateur arrivait. Ces personnes avaient une présence fantômatique. Elles étaient muettes et se contentaient de s'approcher très près du spectateur et de l'observer. Elles apparaissaient et disparaissaient comme des fantômes au milieu des visiteurs qui ne pouvaient pas les toucher. La sensation éprouvée par le spectateur était d'autant plus grande que son corps était impliqué dans l'espace du

musée. Cette installation est une expérience de rencontre d'un simulacre de corps humain dans un espace en 3D [celui du musée] avec celui du spectateur ou visiteur.

Dans *Kairo*, il semble que le spectateur doive éprouver une sensation proche de celle que l'on peut ressentir devant l'installation de Gary Hill. Notamment par le dispositif d'apparition créé par Kiyoshi Kurosawa, ainsi que la mise en espace de ses acteurs, qui contribue avec le filmage à donner la conviction que les fantômes ou les apparitions existent. Le spectateur du film ou le visiteur de l'installation de Gary Hill se retrouvent dans un espace de la sensation : essayer d'approcher un corps, alors que celui-ci se dérobe et disparaît sans même que l'on puisse le toucher.

Au sujet des dernières technologies, l'artiste vidéaste Bill Viola évoquant *Wild Horses*, déclare :

> Une chose qui m'a toujours habité, aussi loin que je me souvienne, (c'est) l'excitation de la nouveauté technique. J'appartiens à la génération de l'après-guerre. J'ai été très marqué par l'Exposition universelle de New York en 1964-1965 qui tendait au maximum vers l'utopie industrielle. Moi, j'y voyais surtout un ensemble de salles obscures où l'on projetait des images, toute une série d'installations, mais le tout sur le registre de 'la technologie est bonne et l'avenir radieux'. [Michael Rush conclut à ce sujet :] Dans ses premières bandes, l'artiste conteste justement l'idée selon laquelle la technologie serait bonne en soi, mais il le fait en explorant le moi, une préoccupation qui, jusqu'à aujourd'hui, restera constante dans son œuvre. [195]

Dans *Kairo* les espaces de zone interdite posent également la question du moi : Comment se retrouver soi-même physiquement en face d'autres personnes et comment communiquer avec elles dans la réalité ? Un rapport de communication qui est différent de celui sur l'Internet, puisqu'il utilise les sens corporels, le ressenti de la présence d'un autre corps et de l'espace qui nous entoure.

Dans *Kairo*, la zone interdite est un lieu dans lequel il ne faut pas entrer, sous peine d'être contaminé jusqu'à la mort. Junko conteste et défie cette interdiction. Elle enlève le ruban d'une porte scellée. Elle pénètre dans la pièce. Son amie Haruré est à sa recherche, elle veut la retrouver. Elle s'aperçoit que Junko a pénétré dans la zone interdite. Haruré décide d'aller à sa rencontre, elle la retrouve en compagnie d'un fantôme. C'est une femme vêtue d'une robe noire. Elle porte des cheveux très longs, noirs, devant le visage. Les cheveux masquant le visage font

---

[195] RUSH Michael, VIOLA Bill, *L'art vidéo*, Paris, Thames & Hudson SARL Paris, [éd. Londres : Thames & Hudson Ltd, Trad. de l'Anglais par Dominique Lablanche, Hélène Odou], 2003, réed. 2007, p.129.

penser au jeu de l'actrice de *Ring* ou de celui de *The Grudge* (2004), de Takashi Shimizu. Haruré arrache Junko de cette femme, bien qu'elle s'y oppose. Encore une fois, ici, l'espace est restreint et donne une sensation de proximité entre les fantômes et les corps des vivants.

La zone interdite prend une autre dimension lorsque Kawashima découvre que l'entité a un corps semblable au sien [Séquence de l'usine évoquée ci-dessus]. La zone devient, contrairement à ce que l'on peut penser dans un premier temps, un espace de communication imaginaire entre les vivants et les morts. Par ce trait, on peut voir dans le film de Kiyoshi Kurosawa une certaine vision poétique.

Cette zone, comme celle que l'on retrouve dans *Stalker* (1979), d'Andreï Tarkovski, est une zone d'échange de regards inquiétants, de silence et de réflexion sur l'avenir économique et politique d'un pays. Les questions posées par le réalisateur de *Kairo* semblent être :

- Quel avenir pour les rapports humains se prépare avec une pareille technologie de la communication, notamment avec cette surabondance d'ordinateurs mis en réseau et de jeux vidéo ?

- Comment faire pour que l'humain ne s'aliène pas du fait de cette technologie, jusqu'à devenir un zombie ?

Kiyoshi Kurosawa pourrait avoir le rôle du Stalker d'un passeur.

3.3 Les entités et la technologie

Avec *Kairo*, Kiyoshi Kurosawa marche sur les traces de *Ring* (1998), de Hideo Nakata.

On retrouve dans *Ring* la question du support, notamment de la cassette vidéo qui contamine les individus mis en contact avec elle. Dans *Kairo*, la disquette devient dangereuse car elle propage sur le réseau un virus qui tue les humains. Ce danger qui menace les humains est aussi présent dans *Vidéodrome* et *Matrix*, que nous retrouvons plus loin.

Lors d'un entretien, Kiyoshi Kurosawa explique :

> Le point commun de *Kairo* et de *Ring* c'est que les fantômes n'apparaissent pas dans les cimetières mais dans un univers banal et high-tech. Les fantômes s'introduisent par l'Internet et les nouvelles technologies.[196]

En effet, dès le début du film, lorsque Kawashima reçoit un appel téléphonique mystérieux quelqu'un appelle « À l'aide ! »

On découvre une pareille intrusion avec les ordinateurs qui se connectent tout seuls à l'Internet. Quelqu'un de mystérieux apparaît à l'écran ; il est assis sur une chaise roulante avec un sac en plastique noir sur la tête. Des inscriptions sont marquées derrière lui sur le mur, en noir.

Le réalisateur estime que dans les grandes villes comme Tokyo ou Paris, la mort est une chose cachée, occultée dans la vie quotidienne. Cela devient un tabou d'en parler. On a perdu la conscience de la mort avec ces nouvelles technologies. On pense à un avenir immortel et on oublie que la mort est toujours présente.

La question du cinéma virtuel, celle rencontrée dès le début de cette étude, chez Enki Bilal, avec les corps en 3D, renvoie à « l'immortalité » de l'acteur. Cela se vérifie avec le remplacement de l'acteur Jean-Louis Trintignant par une créature de synthèse rappelant son physique et tout en gardant sa véritable voix. Il est absent physiquement, mais il devient présent virtuellement [et donc immortel par le biais du virtuel].

Le réalisateur de *Kairo* pense que le fait d'introduire des fantômes nous montre que la mort existe encore. Il voulait renouveler la forme du film d'horreur classique avec cette idée. Il pense que le Japon connaît en ce moment une phase de chaos.

Kiyoshi Kurosawa poursuit à ce sujet :

> Le système des valeurs traditionnelles est entrain de s'effondrer, même si certains s'efforcent de les préserver à tout prix. Je pense qu'au contraire nous avons besoin d'un véritable renouveau. Et pour cela il faut passer par une destruction totale de tout cela. Le point de départ pour réfléchir à l'avenir et à la façon dont nous vivons dans le futur, c'est la destruction totale. [197]

---

[196] DVD Bonus, *Kairo*, Entretien avec Kiyoshi Kurosawa réalisé par Yves Montmayeur - extrait de l'émission « Rive droite - Rive Gauche », Diffusée sur Paris Première Réalisation Ann Dorr, ARTE Video, (2001).

[197] DVD Bonus, *Kairo*, Entretien avec Kiyoshi Kurosawa réalisé par Yves Montmayeur - extrait de l'émission « Rive droite - Rive Gauche », Diffusée sur Paris Première Réalisation Ann Dorr, *op. cit.*

Les technologies immortalisent de manière virtuelle les humains en les transformant en fantômes, grâce à ce virus qui envahit la ville de Tokyo.

Kawashima en est témoin dans un lieu réel, on l'a déjà vu, lorsqu'une entité se manifeste dans la bibliothèque. Il poursuit alors ce spectre et l'étudiant Yoshizaki lui demande s'il le voit aussi. Il lui explique que c'est normal puisque cette entité erre dans ce lieu. Kawashima lui demande qui c'est. Yoshizaki lui répond qu'il faut l'attraper pour le savoir et que Kawashima pourra peut-être le faire s'il lui court après. Il lui propose d'essayer. Kawashima s'exécute. Le fantôme a disparu. Kawashima en conclut que ce doit être un étudiant qu'il ne connaît pas.

Dans ce passage du film, il est question de saisir un corps pour se rassurer, mais dès qu'on l'atteint, il disparaît, à moins, comme le pense Kawashima que ce ne soit simple hallucination.

Cette séquence rappelle que la mort dépasse la connaissance, notamment celle des livres de la bibliothèque ; qu'elle dépasse également les technologies de communication. Le réalisateur renvoie le spectateur à des éléments réels comme les livres qui sont des objets concrets de savoir, comme on le voit avec la séquence où Kawashima lit assis dans la bibliothèque. Il lit un livre sur les entités intitulées Ghost Phenomena.

En ce qui concerne ce jeune homme, il est très différent des autres jeunes japonais, il n'est pas féru des dernières technologies. Selon Romain Socombe, écrivain et artiste, connaisseur de la culture japonaise, Kawashima est un protagoniste effacé, il n'est pas en relation avec la technologie directement. Il est novice en ce qui concerne les dernières technologies. La séquence où il se connecte la première fois à l'Internet, en installant un kit de connexion, le prouve effectivement. C'est au contact d'Haruré, son amie, qu'il a été initié à l'informatique et à l'Internet. Elle dit que lorsqu'il voit un fantôme à l'écran, il doit appuyer sur la touche impression. Cela rappelle le saint suaire, la preuve par l'image sur le linceul, mais également l'impression des ombres sous l'effet de la bombe atomique à Hiroshima. Trois mois après le drame, les ombres portées dues au rayonnement thermique de la bombe étaient encore visibles sur le sol. On pouvait voir la rambarde du pont Yorozuyo et les personnes présentes sur ce pont, situées à 900 m de l'épicentre.

Kawashima va être contaminé par le virus à cause de sa relation amicale avec Haruré. Cela nous rappelle la peste dans *Nosferatu* (1922), de Friedrich W. Murnau, qui contamine la population et crée des vampires.

Romain Slocombe décrit :

> […Une] épidémie se propageant par Internet et par ces images de morts vivants, prisonniers de leurs écrans. [Des] écrans qui s'allument en même temps. Reflet de la solitude des japonais qui utilisent sans cesse leur ordinateur.[198]

De fait, la maladie dans *Kairo*, c'est la solitude dans cette société high-tech qui se complait en se regardant dans un miroir. On retrouve une fois de plus l'objet-miroir. On se souvient en effet de la séquence de *Matrix* [Allusion à *À travers le miroir*] où Néo traverse le miroir avec son doigt.

Une autre séquence établit un lien entre une entité et la technologie. On y voit apparaître un spectre en caméra subjective. Il se trouve dans une pièce désaffectée, dont un ouvrier de chantier a fermé la porte avec du ruban rouge. Le bâtiment est en démolition. Une grue détruit cette pièce. Dans les débris du bâtiment, on aperçoit un modem qui se met à émettre un son particulier qui signale sa connexion à l'Internet.

Kawashima essaie d'appeler Haruré. Ça ne répond pas. Il se rend donc à l'université, dans la salle informatique. Des chaises de bureau à roulettes se mettent à se déplacer. Un ordinateur est connecté à l'internet. On voit dans la fenêtre du navigateur un spectre dans une pièce qui disparaît et réapparaît. Kawashima regarde l'écran.

Cette séquence nous renvoie aux effets de *Poltergeïst* (1982), de Tobe Hooper, produit par Steven Spielberg. On y retrouve les déplacements des objets et les apparitions à l'écran. Le rapport entité - technologie est déjà présent dans ce film.

Un logiciel conçu par un étudiant à l'université de Karasawa-san présente le rapport entre la technologie et les entités. C'est une démonstration qui s'énonce ainsi : « Quand deux molécules se rapprochent, elles meurent. Quand elles s'éloignent trop elles se rappellent l'une vers l'autre. » Cette expérience est une métaphore du milieu humain. Haruré explique à Kawashima que c'est une étude sur le milieu humain. Elle lui dit que nous sommes comme les molécules. Nous vivons les uns à côté des autres, mais nous ne communiquons pas.

En examinant les molécules, Haruré remarque des fantômes ; elle les montre à Kawashima ; elle note que parfois ils apparaissent et disparaissent rapidement.

---

[198] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio de Romain Slocombe, TF1 vidéo 2004.

Dans une autre séquence, Haruré dit que les fantômes ne tuent pas les hommes, sinon il y aurait encore plus de fantômes. Elle affirme qu'au contraire, ils feront tout pour rendre les hommes immortels. Sournoisement, ils les enfermeront dans leur solitude. Seul le bruit des bornes de jeu se fait entendre. Il n'y a que Kawashima dans cet espace. Il est seul avec cette cacophonie de machines. Tout à coup, une femme vêtue de noir fait son apparition, elle se met à danser en suivant la musique d'un jeu vidéo. Kawashima s'enfuit dans la ville déserte, la nuit. Il rencontre Haruré qui casse des pots de plantes vertes avec une machette.

Elle lui dit qu'elle a peur ici, seule. Elle lui demande de l'emmener loin d'ici.

Dans *Kairo*, les protagonistes sont poussés à fuir ce monde de haute technologie comme fin scénaristique. En cela le réalisateur ouvre la diégèse au lieu de la fermer. Ce choix permet d'autres réponses au fait de société présent au Japon et dans d'autres pays et affectant la jeunesse aliénée par la technologie. Les entités et la technologie sont une expression métaphorique pour dénoncer un constat sociologique.

3.4 L'incommunication

Kiyoshi Kurosawa accentue l'impression d'incommunication dans des lieux réels de Tokyo qui sont censés être des lieux de vie mais qui pourtant sont désertifiés. L'incommunication se situe notamment lorsque les protagonistes empruntent les transports en commun, bus, tramway, métro, train. En nous montrant aux actualités japonaises de nombreuses listes de gens accidentés ou morts, Kiyoshi Kurosawa nous met face aux références habituelles de l'environnement des Japonais. Dans ce film, Tokyo se présente comme une ville très vide par rapport aux villes réelles japonaises. Les cages d'immeubles sont vides, il n'y a personne aux fenêtres, comme si la ville était déserte, dans une situation post-apocalyptique. La non-présence de la population dramatise cet effet d'angoisse, de peur. Plus moyen de communiquer.

Romain Slocombe donne des précisions sur ce film dans le bonus du DVD. Cet écrivain est aussi photographe, dessinateur et cinéaste, et il trouve son inspiration au Japon, où il se rend assez souvent. Parmi ses romans, on peut citer : *Un été japonais* et *Brume de printemps* parus dans la Série Noire aux éditions Gallimard.

Il déclare :

> C'est un film sur la solitude. Que les gens soient vivants ou fantômes, on se demande lesquels sont les plus vivants des deux. En effet, dans la réalité, beaucoup de jeunes

> Japonais restent chez eux devant leur écran d'ordinateur. Ils sont déconnectés de la vraie vie. […] Le réalisateur voit la jeunesse aliénée par l'internet. [199]

Voici un exemple : au début du film, le protagoniste Yabé ne répond pas au téléphone, il n'est pas à son domicile. Lorsque que son amie le voit, il marche comme un zombie, il lui dit juste qu'il est en retard [Yabé ignore les deux jeunes filles sur la terrasse d'un immeuble]. Ce personnage se replie sur lui-même. Il est marqué par des éléments mystérieux qu'il a sans doute vus dans une zone interdite. Il est silencieux ; il a changé.

Le réalisateur montre que si les personnes se trouvent dans une situation problématique, elles ne se confient pas, mais au contraire elles recherchent une profonde solitude.

Dans une autre séquence, des jeunes gens jouent à des jeux vidéo. Seul le bruit des jeux se fait entendre, personne ne parle. Les joueurs sont face aux écrans de jeu, rien ne perturbe leur regard. Ils sont comme hypnotisés par les écrans.

Kiyoshi Kurosawa montre l'asservissement des humains par les machines. Cet asservissement s'exerce par le moyen des écrans de diverses tailles, de leurs couleurs d'affichage et par le son qui remplit l'espace d'une cacophonie de machines. Le réalisateur montre comment l'univers du jeu a conquis l'espace du cinéma.

Harué demande : pourquoi se connecter sur internet ? Est-ce pour communiquer avec les autres ? Le jeune homme ne sait pas, il dit que c'est pour faire comme tout le monde.

On note dans cette réponse un phénomène de contamination qui est mis en œuvre dans la narration. Il consiste à faire comme les autres, comme tout le monde. C'est une sorte de mode, de snobisme, de reconnaissance d'une appartenance à une communauté de gens mis en réseau.

Haruré dit que les gens n'entrent pas vraiment en contact. En effet dans *Kairo* les gens ne sont en contact que par le biais des technologies de communication. Les personnages communiquent très peu entre eux.

Dans la séquence qui va suivre le réalisateur montre l'individualisme de cette société.

---

[199] DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio de Romain Slocombe, *op. cit.*

Sur le toit d'un immeuble se trouve une serre où travaille Kudo-san. Elle voit sortir Yabé de son bureau. Elle l'appelle ; il ne lui répond pas, ne la regarde pas. Le directeur de la serre appelle Kudo-san. Elle lui répond. Il lui demande si elle peut porter des orchidées dans la serre. Elle lui dit que Yabé n'est pas dans son état normal. Elle lui demande si elle peut aller le voir. Il accepte mais lui dit qu'elle risque de perdre son temps. Il ajoute que les paroles qu'on prononce pour aider l'autre sont toujours mal interprétées, et finalement, on se fait mal à soi-même. Il lui demande si c'est ça la communication ! « Alors que faut-il faire ? »

Il dit que personnellement, il préfère ne rien faire. Il pense que c'est un choix courageux. Kudo-san part en courant.

On voit par là, encore une fois, que dans les cas difficiles, les personnes se replient sur elles-mêmes et s'isolent des autres.

Selon le directeur, Yabé, comme bien d'autres, ne peut être aidé. La seule issue pour lui, c'est la mort. Elle peut survenir par suicide ou par un virus présent dans une disquette contaminée lors d'une connexion. La mort devient la délivrance de ce monde fait de haute technologie et de solitude. Cela rappelle *Vidéodrome* (1982), de David Cronenberg. La question de la nouveauté du support était déjà d'actualité dans ce film. De la cassette vidéo, nous en sommes venus, avec *Kairo*, à la disquette. On retrouve également une disquette dans la séquence du début de *Matrix*. A chaque fois, il est question de vie ou de mort avec ces supports d'enregistrement. Cela met en cause également la durée de vie du support en tant que dernière technologie sur le marché.

Taguchi, un autre protagoniste, va se suicider. Il agit ainsi par désespoir. Il connaît la zone interdite et la mort. Suite au décès de Taguchi, dans un bar où se trouvent de nombreux étudiants, un jeune homme, lors d'une conversation, avoue qu'il a lui aussi déjà pensé à se suicider. Plus loin dans le film, à la sortie d'une usine, un autre cas de suicide a lieu. C'est celui d'une jeune femme sur le toit d'un silo, qui se jette dans le vide pour s'écraser sur la rue. Personne ne bouge. C'est l'indifférence malgré la stupéfaction des gens dans la rue. Ils restent sans réaction face à cet acte.

Il semble que le suicide annoncé dans ce film illustre la désespérance qui règne dans la société moderne, technologiquement avancée. Des gens se suicident parfois à cause des conditions de travail. Ils s'isolent. Ils ne parlent pas de leurs problèmes existentiels et restent seuls face à leur situation désespérée. Ils finissent par se suicider pour y échapper.

On peut se rappeler le code d'honneur des samouraïs, celui du sacrifice comme dignité guerrière et culturelle. On se souvient des « sacrifices » plus contemporains des kamikazes durant la guerre. Peut-être que ces morts par suicide viendraient dénoncer l'absence de communication du fait de l'internet qui, dans le film de Kiyoshi Kurosawa, isole la société japonaise.

Dans une autre séquence, Kawashima est à la recherche de son amie Haruré. Il la trouve trempée de pluie dans la cage d'escalier de son immeuble. Elle lui parait étrange, énervée. Elle lui dit qu'il faut fuir car tout le monde a disparu.

Haruré se confie à Kawashima. Elle lui explique qu'enfant, elle a toujours voulu savoir ce que c'était que la mort. Elle lui dit que ces parents étaient présents mais inexistants. Les parents d'Haruré paraissent absents dans sa vie d'enfant, c'est une figure de l'incommunication au niveau d'un foyer qui se reproduit à grande échelle. En effet, les personnes actives qui ont des enfants ne peuvent s'en occuper lorsqu'ils travaillent. Le fonctionnement de ces sociétés détruit, ou distend les liens entre les individus, comme dans ce film. La mort est perçue comme une délivrance dans cette fiction où, selon le réalisateur, l'homme est asservi, aliéné, par la technologie et l'internet. Haruré dit qu'après la mort, on peut vivre enfin heureux et entouré.

Dans la narration, Haruré dit également qu'au lycée, elle a pris conscience que l'on pouvait être seul après la mort. Elle en est terrifiée et ne peut supporter l'idée qu'après la mort, rien ne changerait, et qu'elle serait seule pour l'éternité. Cela renvoie au mythe de l'errance du vampire qui est seul et sans amour pour l'éternité. Elle pense que c'est peut-être ça, un fantôme. Kawashima la rassure en lui disant qu'ils sont bien vivants. Ici le réalisateur s'interroge : est-ce que ce monde est réel ou imaginaire ?

La solitude, l'incommunication, est toujours une évidence dans *Kairo*. Dès que des personnes sont rassemblées, tout change. Cela n'empêche portant pas le suicide. A chaque séquence, le réalisateur porte un regard pessimiste sur les technologies de communication. Il les considère comme des dangers, des menaces, pour les habitants.

Kawashima dit que l'on ne saura jamais ce qui se passe après la mort. Il affirme qu'il ne croira jamais aux fantômes, même s'il en voit un. Tout ce qu'il sait, c'est qu'il est vivant et elle aussi. Il n'a pas envie de considérer la mort comme une fatalité. Il pense qu'un jour, alors qu'ils seront encore en vie, on trouvera un vaccin contre la mort, et ils pourront vivre éternellement.

Nouvelle séquence, Kawashima et Haruré sont dans une rame de métro. Haruré constate qu'il n'y a plus personne et demande où sont passés les gens. Kawashima, répond qu'il y a lui et que s'ils sont ensemble. C'est le principal.

Les discussions entre Haruré et Kawashima tournent autour de la vie et de la mort, face aux questions qu'ils se posent sur l'environnement technologique. Ils formulent tous les deux le même questionnement sur le fonctionnement de la société dans laquelle ils vivent. Ils relancent cette question de l'immortalité et de la solitude qui affecte tant les humains à ce jour à Tokyo, comme le ressent Kiyoshi Kurosawa.

Lors de la phase de transition des corps du monde des vivants à celui des morts, les personnes qui sont en voie de disparaître subissent l'impossibilité de communiquer car ils sont aliénés par les ordinateurs.

Leurs corps déambulent dans des endroits banals, comme des zombies. On les retrouve morts, transformés en fantômes. Le corps devient informel, il est flou et entouré d'un halo sombre. Romain Slocombe rappelle que, lors d'une interview, le réalisateur précise qu'il traite ces fantômes comme les corps de la peinture de Francis Bacon.

A propos du corps chez Bacon, Gilles Deleuze formule ces remarques :

> Bacon a souvent dit que, dans le domaine des Figures, l'ombre avait autant de présence que le corps ; mais l'ombre n'acquiert cette présence que parce qu'elle s'échappe du corps, elle est le corps qui s'est échappé par tel ou tel point localisé dans le contour. Et le cri, le cri de Bacon, c'est l'opération par laquelle le corps tout entier s'échappe par la bouche. Toutes les poussées du corps. [200]

Cette citation de Gilles Deleuze rejoint les recherches cinématographiques de Kiyoshi Kurosawa autour du corps. On retrouve le cri de Francis Bacon dans ces appels à l'aide des défunts, soit lors de leurs mystérieuses apparitions, soit par leurs appels téléphoniques, ou encore par les voix que l'on entend après leur manifestation dans les appartements. Nous pouvons le constater, notamment dans la représentation du visage de ces fantômes. Il est gommé, blanchâtre, cerné de noir sous les yeux, et ombré.

[200] DELEUZE Gilles, *La Vue le Texte*, *Francis* Bacon, *Logique de la sensation,* Paris, la différence, 1996, p.17.

Gilles Deleuze cite Félix Guattari qui dans son livre *L'inconscient machinique* a analysé les phénomènes de désorganisation du visage : « les traits de visagéité » se libèrent, et deviennent aussi bien des traits d'animalité de la tête.

> Les déformations par lesquelles le corps passe sont aussi les traits animaux de la tête. Il ne s'agit nullement d'une correspondance entre formes animales et formes de visage. En effet, le visage a perdu sa forme en subissant des opérations de nettoyage et de brossage qui le désorganisent et font surgir à sa place une tête. Et les marques ou traits d'animalité ne sont pas davantage des formes animales, mais plutôt des esprits qui hantent les parties nettoyées, qui tirent la tête, individualisent et qualifient la tête sans visage […] L'ombre s'échappe du corps comme un animal que nous abritions. [201]

Les défunts surgissent comme des animaux, emprisonnés en cage. Ils se manifestent par des cris de désolation exprimant leur errance solitaire. Leur démarche est saccadée. Elle décrit parfois des cercles, jusqu'à déformer leur apparition. On le constate lorsque Kawashima rencontre un fantôme dans l'espace d'une zone interdite située dans l'usine désaffectée. Il refuse d'y croire, mais lorsqu'il va essayer de le toucher pour se rassurer, il se rend compte que le corps de celui-ci est effectivement comme celui d'un humain. Il peut le toucher, il n'est pas transparent comme il aurait voulu le croire. C'est à ce moment-là qu'il peut communiquer avec lui. Cette séquence montre qu'il s'agit bien d'un corps physique, loin du virtuel. C'est une masse que l'on peut toucher, saisir, pour communiquer avec elle, et qui a plus de réalité que les êtres vivants dans son entourage. Le réalisateur nous rappelle que les corps de chair peuvent mourir. Ils peuvent subir l'apparence de la mort [Voir : *La Charrette Fantôme* (1939), de Julien Duvivier].

II.A.4 Bilan

La première partie de cette étude, a voulu montrer comment l'hybridation, présente dès les origines du cinéma, avait développé, en particulier grâce aux progrès du numérique, des techniques de plus en plus sophistiquées permettant des réalisations spectaculaires.

En même temps, un film comme *Immortal* illustre et annonce l'absence du corps de l'acteur, sa dématérialisation au profit d'une réalité purement virtuelle. Plastiquement et intellectuellement, cette évolution s'enracine dans l'élaboration d'une science nouvelle, l'anatomie et dans la conception mécaniste du corps, dont le penseur le plus illustre n'est autre que Descartes [1596-1650]. Avant ce philosophe, les recherches de Léonard de Vinci [1452-1519] sur

[201] DELEUZE Gilles, *La Vue le Texte*, *Francis* Bacon, *Logique de la sensation,* Paris, la différence, *op. cit.* , p.19.

du corps, nouent de façon intime le savoir et l'outil graphique, puis, en 1543, avec André Vésale, anatomiste et médecin bruxellois, la représentation anatomique du corps a abouti à la théâtralisation et à l'esthétisation de l'écorché.

Aujourd'hui « l'homme moderne », le scientifique comme l'artiste, va beaucoup plus loin sur la question du corps, ce qui fait dire à Nicole Brenez : « On voit bien qu'aujourd'hui [le corps] fait l'objet d'initiatives scientifiques et industrielles dont il est impossible de décider à quel point elles constituent des progrès ou des attentats. » Elle poursuit : « Clonable, breveté jusque dans ses constituants génétiques, le corps semble entièrement déployé sur lui-même, extériorisé et reproductible à volonté. »

Après l'analyse des différentes hybridations entre BD et cinéma notre étude s'est penchée sur la représentation du corps dans l'environnement synthétique créé par le numérique. Dans ce contexte, le corps s'absente. Seule demeure la voix d'un acteur réel. Le corps de synthèse s'est substitué au corps réel.

Certes, l'idée de la fabrication du corps n'est pas nouvelle. On la trouve déjà, pour s'en tenir à l'univers du cinéma, avec des films comme *Frankenstein* ou *Le Golem*. En terre, en pierre, en bois, l'homme veut créer son double. Il réalise des images de lui et désire leur donner vie. Le cinéma l'a réalisé dans le domaine du virtuel, grâce aux techniques numériques.

À ce titre, la « créature » d'Enki Bilal, Jill, est originale. Ce n'est pas un personnage de synthèse, mais une actrice en tout semblable à une femme « en chair et en os ». Seules la chevelure et la couleur bleue de ses larmes la distinguent des humaines. Sans mémoire, elle n'a pas ni passé ni origine spatiale, ce qui la rend apte à s'unir aux dieux. Son « hominisation » s'accomplit, physiologiquement, au niveau des organes intérieurs et, mentalement, par la découverte de l'amour charnel.

Poursuivant son travail d'investigation, notre enquête s'est intéressée aux différents types de capture du mouvement, avec en ligne de mire la trilogie *Matrix*, montrant comment, après l'expérience de « The Visible Man Project » et *Final Fantasy*, les frères Wachowski ont modélisé l'humain en 3D. Grâce à ce procédé, les acteurs virtuels peuvent exécuter des combats irréalisables dans la réalité. Ainsi, Néo, dans *Matrix Reloaded*, se bat contre des agents identiques, clonés, démultipliés, et, malgrè leur nombre Néo peut sortir vainqueur. Ainsi, par la modélisation des acteurs, le film hybride se rapproche de plus en plus de l'univers du jeu vidéo.

A la différence des films étudiés précédemment, *Kairo*, de Kiyoshi Kurosawa n'utilise pas d'images de synthèse ni d'effets à grande mise en scène. Le réalisateur reprend le thème de la ville, liée à l'humain. Mais avec la technologie, l'humain tend à disparaître et la ville à se désertifier. *Kairo* renvoie à la notion de vie et de mort, avec en toile de fond les traces de la guerre et l'évocation d'Hiroshima. Le film est imprégné par la mort qui rôde dans la ville. Les fantômes se manifestent par le « réseau ». Face à ces dangers il n'est que deux solutions : fuir ou se suicider.

Le réalisateur insiste sur l'aliénation de la jeunesse née avec la technologie. Une jeunesse désabusée. Leur corps déambule dans des endroits banals, comme des zombies. On les retrouve morts, transformés en fantômes. Le corps devient informel, il est flou et entouré d'un halo sombre, dans une esthétique apparentée à la peinture de Francis Bacon.

Peu à peu l'enquête s'achemine vers le concept de corps biomécanique. Les pages qui suivent, vont décrire comment la cyberculture s'imprègne des recherches technologiques et scientifiques dans la création de ses romans, avec un retour sur *Matrix*, mis en parallèle avec le roman de William Gibson, *Neuromancer*, et, de façon plus lointaine, avec le *Conte du Graal*, de Chrétien de Troyes. Ensuite, dans la lignée de William Gibson et des frères Wachowski, l'étude montrera comment David Cronenberg décrit la mise en réseau du corps par le jeu *eXistenZ*, franchissant ainsi un degrès de plus dans l'hybridation.

B. Un corps biomécanique

1. Fondement littéraire de la cyberculture : Neuromancien, de William Gibson

1.1 La cyberculture

Le mouvement punk est l'héritier de la contre-culture représentée par les hippies des années 1960. Il est né dans les cités industrielles anglaises. Il émerge vers la fin des années 1970 et sa grande période dure jusque aux années 1980. Les punks sont issus, plus ou moins, du prolétariat, du moins les fans des groupes de musique. À l'inverse, les musiciens des groupes punks sont issus plutôt d'une certaine bourgeoisie.

Chanteur des Sex Pistols et leader représentatif du punk commercial, Johnny Rotten [En anglais « pourri »], hurle les slogans d'une nouvelle idéologie celle du « Destroy ! » et du « No future ! ».

De nombreux films dont *Sid et Nancy* (1986), d'Alex Cox sortent sur ce groupe. Mais nous préférerons les films de F.J. Ossang, Franck Stella et Anton Corbijn qui sont plus dans la mouvance punk.

Porteurs d'une idéologie plus ou moins anarchiste, les groupes de cette mouvance revendiquent un refus de *l'establishment*, c'est-à-dire de tout système politique ou médiatique et de toute entrave sociale à l'émancipation personnelle. Provocateurs, ils pratiquent, pour s'affirmer par leur style, des modifications corporelles comme le percing, les scarifications, les tatouages précaires, la transformation et les coiffures originales, les cheveux souvent teintés. La panoplie vestimentaire a des allures anti-militariste et anti-conformiste. Pourtant, malgré son esprit contestataire, cette génération grandit au milieu des *média* [télévision, radio, début de la société de consommation en France avec la naissance des hypermarchés].

A ce propos, McKenzie Wark, théoricien des média issus des dernières technologies, analyse dans des études sociologiques, la cyberculture dans son rapport à cette mouvance. Ses ouvrages les plus connus sont : *A Hacker Manifesto* (2004) et *Gamer Theory* (2007).

Il déclare dans *Cyberpunk* :

> Les sous-cultures sont toujours un produit de la technologie médiatique d'une époque. Les sous-cultures classiques des années 1960 et 1970, des mods aux punks, sont une combinaison du monde électrisé du rock'n roll, avec un style, un lieu, un génie et un certain abus de drogues.[202]

Les *mods* reflètent l'austérité des années 1950 en Grande-Bretagne. Ils sont la première génération de jeunes gens à occuper en masse des emplois de « cols blancs ». Ils sont jeunes et disposent d'un revenu respectable. Alors ils consomment et dépensent leur argent en vêtements, musique, scooters et en week-end à la mer, à Brighton. Ils forment une communauté mobile et grandissent avec la télévision et le rock'n roll.

[202] Disponible sur http://www.eff.org/Net_culture/Cyberpunk/cpunk_subculture_to_mainstream.paper, ‹ consulté le 7 juin 2009 › [Cyberpunk : Subculture or Mainstream? McKenzie Wark]

Selon McKenzie Wark, le mouvement punk des années 1970 a succédé à la sous-culture lancée par les mods. Le mouvement punk est une sous-culture alimentée par l'ennui découlant du chômage. Le punk ne partageait pas l'état d'excitation et d'innocence des mods, qui n'étaient que des « débutants dans l'art de vivre dans une société de consommation surmédiatisée. » Le punk était une sous-culture créée par des jeunes ayant grandi avec les média et leurs discours utopistes-futuristes et qui étaient devenus désabusés. Ils estimaient que la société et les média traditionnels les avaient laissés pour compte. C'est ainsi qu'ils auraient récupéré les technologies médiatiques de leur époque [la musique, la mode, la radio et la télévision] pour reconstruire la société à leur image. Les films représentant les sociétés post-apocalyptiques sont déjà présentes dans des œuvres commerciales destinées au grand public : *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott et la trilogie *Mad Max* (1971-1982-1985), de George Miller. Ces fictions sont également inspirées des motifs récurrents de l'attitude punk et de sa mouvance.

La littérature de science fiction n'échappe pas non plus à la génération de la punk attitude. Les écrivains de cette période s'en inspirent pour en annoncer la fin, tout comme les films précédemment cités.

D'un point de vue narratif, le spot publicitaire *Smarienberg* de Michel Gondry, étudié précédemment, évoque cette époque où règne la paranoïa politique des deux « Super Grands ». A l'orée des années 1980, l'inspiration des auteurs de science-fiction profite des avancées des technologies informatiques dues à la guerre froide et à la rivalité de l'U.R.S.S. et des U.S.A. pour la conquête de l'espace. La désillusion à l'égard de la société industrielle et capitaliste engendre le mouvement cyberpunk. C'est en effet durant cette période qu'on assiste à l'émergence de la « cybernétique »[203] et de tous ses dérivés.

Le terme de *cyberspace* a été créé par l'écrivain William Gibson dans son livre *Neuromancer* (1984). Il a été forgé à partir du mot cybernétique qui vient du nom grec « *kubernêsis* [204]», lui-même dérivé du verbe *kubernao*, dont le sens général est « diriger, gouverner ». En langage maritime, *kubernesis* désigne « l'action de manœuvrer un vaisseau », et, au sens figuré, « action de diriger, de

[203] WIENER Norbert, Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine, aux 2è éd. Cambridge : EM.I.T. Press, 1947, p.

[204] LADRIERE Jean, *Encyclopædia Universalis*, *Corpus 6*, Paris, 2002, p.922.

gouverner ». Platon employait ce mot comme métaphore pour désigner l'art de bien gouverner. Cet art repose, selon l'auteur, sur la sagesse et sur la connaissance du Bien.

En France, à l'époque moderne, selon l'épistémologue Jean Ladrière, le terme cybernétique est employé pour la première fois par Ampère pour désigner l'art du gouvernement.

À l'époque contemporaine le terme anglais de cybernetic désigne proprement une science nouvelle conceptualisée par Norbert Wiener dans son ouvrage *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine* (1947). L'auteur y fait la synthèse de toute une série de recherches poursuivies dans le domaine des mathématiques pures [théorie de la prédiction statistique], de la technologie [machines à calculer, télécommunications], de la biologie et de la psychologie. Il introduit ainsi les bases d'une science nouvelle qui a pour support la mathématique. Cette science est destinée, selon Norbert Wiener, à couvrir tous les phénomènes qui mettent en jeu des mécanismes de traitement de l'information.

L'évolution dans les domaines de l'automatisme et de l'informatique ont conduit à adopter dans le langage une définition plus généraliste. La cybernétique devient l'étude des systèmes considérés sous l'angle de la commande et de la communication.

Comme l'avait déjà imaginé Norbert Wiener, dans le cyberespace, les cerveaux et les ordinateurs sont reliés entre eux. Cette expérience relève d'une théorie qui rend compte et uniformise le fonctionnement des machines et des organismes. Ces ensembles sont composés d'éléments identifiables, puces électroniques d'un côté et neurones de l'autre.

Ces ensembles [le cerveau et l'ordinateur], une fois interconnectés, doivent déboucher sur une réalité « intelligente » extensible à la totalité. Cela représente les cerveaux et les ordinateurs interconnectés à l'échelle de la planète. Le cyberespace résulte de cette l'interconnexion.

On rejoint ici l'idée du village global de Marshall Mc Luhan, dans les années 1960-1970. La « galaxie Gutenberg », constituée d'un flot continu d'informations que l'on retrouve sur l'internet formant un mélange des genres et des références et allant jusqu'à la fausse information.

En 1936, le cybernéticien français, Louis Couffignal fut l'un des premiers à constater l'importance de l'emploi de la numération binaire dans les machines à calculer. En 1938, il rédige une thèse sur « *L'Analyse mécanique, application aux machines à calculer et à la mécanique céleste* ». Il s'intéresse à la cybernétique. Il rencontre le physiologiste Louis Lapicque en 1941 et le cybernéticien Norbert Wiener en 1946. Ces rencontres sont déterminantes dans ses recherches.

En 1951, il organise au C.N.R.S. un colloque international sur les « machines à penser ». Tous les grands spécialistes de la cybernétique y sont réunis : Norbert Wiener, William Ross Ashby neurologue, psychiatre et cybernéticien, Warren McCulloch chercheur en neurologie. Toutefois, Louis Couffignal cherche à élargir le cadre de la cybernétique : il s'ouvre aux problèmes philosophiques [« la cybernétique est l'art de l'efficacité de l'action »] et s'intéresse aux relations entre la cybernétique et la civilisation et la culture.

Depuis les années 1980 jusqu'à 2000, les auteurs de nouvelles et de romans cyberpunk se sont fait l'écho des concepts qui sont devenus des éléments clés des dernières technologies. Ces concepts sont repris aujourd'hui par la sphère techno-commerciale pour décrire ces technologies dans leurs manifestations publicitaires. Il faut rappeler que ces technologies pressenties par la science-fiction se sont développées pendant la guerre froide et ont préparé la paranoïa des prédictions en tout genre concernant le passage de l'an 2000.

Les écrits de fiction participent en quelque sorte à la construction de l'imaginaire social du XXI[e] siècle. Les nouvelles et romans cyberpunks ont conditionné notre présent dans sa manière d'envisager les domaines esthétiques, techniques, politiques et sociaux. Ils imaginent et inventent la société postmoderne. Un univers imaginaire est créé par des auteurs de littérature, des cinéastes ou des concepteurs de jeux vidéo. Comme l'affirme McKenzie Wark « C'est ainsi que les punks auraient récupéré la technologie médiatique de leur époque ».[205] Pourtant, on se rend compte que l'hybridation des dernières technologies prend sa source également dans le monde réel [esthétique, technique, politique et social].

Sociologiquement, on constate aujourd'hui que l'influence des média incite à la surconsommation des technologies de communication [internet, téléphonie illimitée, télévision numérique, VOD].

Avec la « Galaxie Marconi » on retrouve l'aspect communautaire du « monde relié » mais non plus dans la rue avec l'attitude punk ou celle des mods, mais dans le monde virtuel. On retrouve cette communauté où chacun est « chez soi » avec les « Otakus » présents dans *Kairo*, de Kiyoshi Kurosawa.

[205] Disponible sur http://www.eff.org/Net_culture/Cyberpunk/cpunk_subculture_to_mainstream.paper, *op. cit.*

Déjà en 1948, dans son roman *1984*, George Orwell, cet auteur lucide de science-fiction avait pressenti la volonté de la surveillance omniprésente dans les technologies de communication.

La caractéristique qui retiendra le plus notre attention sera la dystopie, déjà présente dans l'œuvre de George Orwell et que l'on retrouve dans la cyberculture. Certains des romans de cette veine [comme *Neuromancer*] ont été repris par les cinéastes hollywoodiens [La trilogie *Matrix*]. Des éléments récurrents sont présent [la ville, le cyborg, les marginaux, la drogue, la « réalité-virtuelle », le Japon, les fantômes]. Dans les films ou les romans de science-fiction, la ville est toujours montrée dans ses abords les plus « sales », les quartiers populaires les plus pauvres. C'est par exemple une figure majeure des films de Jim Jarmush. Ce cinéaste indépendant réalise des longs travellings où des protagonistes déambulent dans des banlieues [tags, lieux abandonnés, usines, friches...].

Dans la mise en scène des films utilisant les dernières technologies, les lieux désaffectés sont toujours présents, par exemple le garage dans *eXistenZ*, de David Cronenberg ou encore une cellule de prison pour des expérimentations de connexion entre la machine et le corps dans *Avalon* (2002), de Mamoru Oshii. Ces lieux désaffectés servent d'hôpitaux éphémères. Ce sont des espaces de transition. La ville est polluée et liée à des catastrophes, comme dans la fin de *Kairo* [accidents de voiture, d'avion de guerre, situation apocalyptique]. La désillusion est omniprésente notamment à travers les déplacements des protagonistes principaux. Par ailleurs, la ville est ultra-moderne. Elle baigne dans un univers high-tech et possède un important réseau de communication [circulation de voitures, de trains et de métro]. Les lieux où se manifestent les entités de *Kairo*, sont souvent des lieux désaffectés : appartements vides, usine abandonnée depuis longtemps, symbole de la fin de l'ère industrielle qui a laissé place à l'ère informatique, comme on le voit dans l'école où travaille Haruré. C'est un lieu privilégié pour les expériences informatiques. Il symbolise la technologie des réseaux. *Metropolis*, de Fritz Lang, l'annonçait déjà, avec ses maquettes de la ville. En 1924, Fritz Lang s'était rendu aux Etats-Unis et avait découvert New York de nuit. Il fut très impressionné par son architecture de gratte-ciel. Ainsi est née l'idée de *Metropolis*, comme l'écrit sa femme, Thea von Harbour.

La ville est donc une menace pour l'homme, face aux engins qui se déplacent dans son centre ou sa périphérie. En 1927 il est déjà question des problèmes d'environnement. La « réalité-virtuelle » opérerait donc un remplacement de l'espace réel par un espace imaginaire construit de façon binaire [0-1].

Que ce soit dans la littérature ou dans les films relatifs à la cyberculture, la drogue se manifeste comme un moyen de transition d'un monde à un autre, souvent imaginaire. Dans la cyberculture, elle sert de « passeur » d'un univers à un autre, comme dans les expériences chamaniques [Voir *Dead Man* (1995), de Jim Jarmush et par rapport à Antonin Artaud, les films de Raymonde Carasco].

Les marginaux font partie de cet univers de la cyberculture. Ils sont les exclus du système [*La Jetée* (1962), de Chris Marker, *L'armée des douze singes* (1995), de Terry Gilliam], tout ce qui est hors norme.

« L'armée des douze singes » est un groupe contestataire du système établi. Dans la cyberculture, les héros marginaux sont souvent des hackers [*Matrix*, *Neuromancer*] qui luttent contre des multinationales.

Concernant la substitution de l'humain, Fritz Lang l'avait déjà exprimé avec « Mollok », la machine vivante qui dévore les ouvriers, et Maria, la femme-robot. Dans les « cybermondes », on retrouve cette figure, ainsi le Cyborg, protagoniste qui procède de la fusion entre la machine et un organisme humain. Cette créature est issue de la robotique, son corps est constitué de chair et de métal.

Le personnage de la cyberculture est conçu pour faire régner un certain ordre établi, comme dans *Terminator* (1984), de James Cameron.

Tous ces éléments de la cyberculture se retrouvent dans la japanime, tant prisée par les frères Wachowski. On peut citer le manga, adapté en dessin animé, *Ghost in the shell* (1995-2004), de Mamoru Oshii. Le réalisateur s'est inspiré du film *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott. Il utilise dans son film d'animation les détails récurrents de la cyberculture, présents dans *Blade Runner* [l'architecture et l'environnement pollué, que l'on rencontre aussi dans la littérature, avec par exemple la ville de Chiba, dans *Neuromancer* de William Gibson. Ces films et romans montrent des sociétés déstructurées et déshumanisées.

L'humanité s'est toujours inventée, dans la littérature ou au cinéma, des mondes imaginaires, sous forme de rêves ou de légendes. Le cyberespace, l'internet, la Matrice, la réalité virtuelle, le monde virtuel, l'univers virtuel, tous ces termes employés dans la cyberculture ne sont qu'une métaphore de notre monde et de nos sociétés. Ce sont des remises en question perpétuelles de notre existence dans l'ère post-industrielle. Quant à leur définition, elles sont

diverses. Nous allons les examiner avant d'entreprendre une comparaison détaillée entre *Neuromancer* et la trilogie *Matrix*.

La forme de la « Matrice » est décrite parfaitement dans *Neuromancer* : un environnement totalement abstrait, géométrique et infini. On y évolue à sa guise, sans restriction physique, dans les trois dimensions. Dans le roman, la « Matrice » est une représentation graphique de systèmes de données où travaillent des millions d'employés d'entreprises. Son origine est à chercher dans des projets militaires liés à la guerre froide. On y retrouve la fonction du début de l'internet. En effet, dans les média, à des fins publicitaires, la « Matrice » apparaît comme le précurseur de l'Internet.

Voici un exemple tirés des principes de communication durant la guerre froide qui schématise le principe de la connexion en réseau :

« En cas de guerre, si l'on ne peut pas communiquer avec une partie du réseau, on peut prendre une autre liaison pour rejoindre, par détournement indirect, ce point qui était en rupture avec notre connexion. » Cette phrase résume la connexion dans le principe de la « toile d'araignée » [le web].

Un bref historique concernant la création et la mise en place du réseau est nécessaire. Il faut pour cela revenir dans les années 1960 aux débats militaires américains, alors qu'il est question de la mise en place d'un réseau expérimental à grande échelle. « L'Advanced Research Projects Agency » [A.R.P.A.], est l'agence de recherche du ministère américain de la Défense. Elle finance et pilote ce développement d'un réseau de communications pour des laboratoires universitaires. Ceux-ci travaillent sous contrat avec l'armée. Le réseau est créé et relie les ordinateurs des universités. Cette initiative motive les chercheurs à innover dans le domaine de la communication. C'est seulement à partir de 1967 que les premières connexions entre les machines s'établissent. Bientôt, des courriers électroniques [les e-mails] sont envoyés et reçus.

Il faut attendre 1974 pour que Robert Kahn et Vinton Cerf conçoivent le protocole « Transmission Control Protocol/Internet Protocol » [T.C.P./I.P.]. Cette invention va faciliter les échanges de données. C'est en 1983 que le réseau Arpanet adopte d'une manière officielle la norme T.C.P./I.P. La création d'Internet est en place en tant que réseau et existe avec environ un millier de postes utilisateurs. En 1986, la National Science Foundation lance le NSF Net. Il donne une apparence plus civile au réseau informatique des universités américaines. En 1990, la partie civile du réseau Arpanet achève de se fondre dans l'Internet.

Pendant ce temps, en Suisse, au Centre européen de Recherche Nucléaire [C.E.R.N.], le chercheur Tim Berners-Lee crée le World Wide Web. Les applications de navigation sont de plus en plus conviviales : la consultation à distance des pages d'informations multimédias est possible. Cela permet à l'Internet de s'ouvrir à un plus large public.

Appelé « le réseau des réseaux », l'Internet prend à la fin du XX^{e} siècle, une place importante dans la vie quotidienne, grâce à la richesse des services offerts [courriers électroniques, forums de discussion, commerce électronique, consultations d'informations...]. Pourtant dans *Neuromancien* l'utilisation de la « Matrice » est uniquement réservée aux pirates, aux « cow-boys » et parfois à des intelligences artificielles.

Abordons maintenant la description de la Réalité Virtuelle. Dans la science-fiction, ses représentations ne sont pas toujours identiques. Elles diffèrent selon les auteurs ou les réalisateurs. On peut le constater dans la Réalité Virtuelle de la trilogie *Matrix* par rapport au film *eXistenZ* de David Cronenberg. Elles n'ont rien à voir dans leur représentation formelle, pourtant elles empruntent toutes les deux à l'univers médical et scientifique mais d'un point de vue imaginaire. Elles sont l'extrapolation d'un phénomène contemporain de société. Le virtuel amène une incertitude dans le réel comme nous avons pu le constater avec Jean-Baudrillard par rapport à la ville de Los Angeles. Il n'empêche qu'il existe un lien entre les prémonitions de la science-fiction et les phénomènes observables plusieurs années après. La science-fiction devient réalité [le corps animal est cloné : la brebis Dolly].

Après ces constats autour de l'imaginaire et de son rapport à la réalité, on se rend compte, comme Howard Rheingold dans son livre *La réalité virtuelle*, que tout cela n'est qu'une illusion.

> Les espoirs de Brooks d'aboutir à de nouveaux outils d'investigation scientifique et ses avertissements sur les limites des simulations sont le reflet de la nature très diverse de la R.V. L'homme du XXI^{e} siècle aura peut-être du mal à comprendre comment la race humaine a pu se débrouiller un jour pour vivre sans systèmes de réalité virtuelle, de la même manière que nous tenons pour acquis aujourd'hui l'utilité des antibiotiques ou des réfrigérateurs électriques. De meilleurs médicaments, de nouveaux outils d'aide à la réflexion, des robots plus intelligents, des bâtiments mieux construits, des systèmes de communication améliorés, des supports d'enseignement merveilleusement efficaces et une richesse sans précédent, voilà quels pourraient être les résultats d'une utilisation de la réalité virtuelle. [206]

[206] RHEINGOLD Howard, *La réalité virtuelle*, Quand l'illusion a toutes les apparences de la réalité, Trad. de l'anglais par Lionel Lumbroso et Annick Morel, Paris, Dunod, 1993, p.40.

Depuis que l'homme a marché sur la lune, la vision du monde a changé, il s'agit d'aller voir « de l'autre côté du miroir » [*Matrix*]. Il s'agit de dépasser l'écran de l'ordinateur. Les événements du 11 septembre ont remis au premier plan la question de l'impact de l'image sur l'opinion. Il s'agissait de passer à travers l'écran, les deux tours. La réalité dépassait la fiction de la séquence de *Matrix* dans laquelle un hélicoptère s'écrase dans une tour à la façade de verre. La question des tours s'est posée également lors de la conception du décor d'*Immortal*. [Voir : 1re partie, A.1.5, « Rendez-vous au cinéma »]

1.2 Création de mondes virtuels

1.2.1 Chronologie des outils de la R.V.

Pour affronter les mondes virtuels, des sollicitations olfactives et des sens tactiles nous permettent d'ajouter à nos stimuli visuels et auditifs, une sorte de prolongement factice du corps par le biais de visiocasques équipés d'écrans produisant des images en relief accompagnées de sons stéréo. Nous avons l'impression à l'aide de ce dispositif de nous immerger dans un monde imaginaire créé par un ordinateur.

Gérard Leblanc donne des précisions sur la réalité virtuelle en citant l'ouvrage *Mondes imaginaires*, de Philippe Coiffet :

> L'une des définitions les plus représentatives de la réalité dite virtuelle est la suivante : 'la réalisation d'un monde n'ayant aucune réalité physique mais donnant à l'utilisateur, par excitation adéquate de tout son système sensoriel, une sensation avec l'impression parfaite d'être en interaction avec un monde physique'. Le terme de 'sensation' s'ajoute à celui 'd'impression' et le premier engloble le second. Il s'agit bien, selon les mots des uns et des autres, de simuler, d'imiter ou de recréer les sensations de la réalité et de se rapprocher ainsi des perceptions dites naturelles. Il s'agit de se demander si l'utilisateur d'un système peut éprouver des sensations comparables aux sensations vécues dans la réalité.[207]

Pour répondre à cette question, il faut revenir en arrière avec le remplacement le l'homme ou de la femme pour les tâches quotidiennes de la vie courante. Grigore Burdea et Philippe Coiffet, donnent leur point de vue :

> On peut faire à nouveau le parallèle avec l'intelligence des robots qui devait être maîtrisée en 1965 assurant ainsi une ampleur d'utilisation dans la vie quotidienne transformant le

[207] BEAU Frank, DUBOIS Philippe, LEBLANC Gérard, *Cinéma et dernières technologies*, *op. cit*, p.56.

> mode de vie. On est tombé sur un obstacle près de 30 ans plus tard celui-ci n'a toujours pas été franchi. [208]

Après les essais de substitution de l'humain par la robotique, il faut comprendre comment les outils de la R.V. fonctionnent pour essayer de substituer le corps au réel pour nous immerger à la conquête de mondes imaginaires.

En terme de fonctionnalité la réalité virtuelle est une simulation par ordinateur. Le graphisme sert à créer un monde qui semble réaliste. Le monde en images de synthèse n'est pas statique ; il répond à son utilisateur [geste et parole]. L'interactivité en temps réel avec l'utilisateur est une caractéristique de la R.V. Plus précisemment, le temps réel est défini par le calculateur. Il détecte les entrées effectuées par l'utilisateur et réagit instantanément en changeant le monde virtuel. Du fait que cela change à l'écran, l'utilisateur est captivé par la simulation. L'interactivité donne un sentiment d'immersion dans la R.V. par son attraction du graphisme interactif. Le système de simulation est une interface utilisateur qui résout des problèmes réels [ingénierie, médecine, domaine militaire]. La simulation fonctionne bien selon la dépendance de l'imagination de l'opérateur ou encore selon la capacité de l'opération à résoudre un problème particulier. La R.V. fonctionne sous les trois « I » de la réalité virtuelle de Burdea : Immersion-Interaction-Imagination.

« Un système de Réalité Virtuelle est une interface qui implique de la simulation en temps réel et des interactions via de multiples canaux sensoriels. Ces canaux sensoriels sont ceux de l'homme : vision, audition, toucher, odorat, goût. [Burdea, 1993] [209] ».

La réalité virtuelle n'est pas une nouveauté, Morton Helig, invente « Le Théâtre Expérimental ». Cet inventeur américain essaie de commercialiser son concept mais cela est refusé par les décideurs qui doivent financer le projet.

Aux environs de 1960 et 1961, Morton Helig invente un théâtre utilisable individuellement, le « Sensorama Simulator ». Cette préfiguration d'une station de travail en R.V. fut la pionnière en système vidéo de R.V. Muni d'un système vidéo en 3D obtenu à l'aide de

---

[208] BURDEA Grigore, COIFFET Philippe, *La Réalité virtuelle*, Hermès, Paris, 1993, p.259.

[209] BURDEA Grigore, Coiffet Philippe, *La Réalité virtuelle*, *op. cit*, p.4.

caméra 35 mm et d'un siège vibrant, le Sensorama Simulator fournit à son utilisateur du mouvement, de la couleur, du son stéréo, des odeurs et du vent.

En 1960, Morton Helig conçoit l'idée de la télévision montée sur un casque. Ce casque de simulation comporte des diapositives en 3D et des effets périphériques, équipé du son stéréophonique. Il inclut des odeurs.

La recherche initiale du système de Morton Helig fut continuée par les travaux d'Yvan Sutherland en 1966. Le système de visualisation placé sur la tête utilise deux tubes cathodiques (CRT) montés le long des oreilles.

Yvan Sutherland découvre que son système de visualisation peut fournir des images de scènes issues d'un calculateur au lieu de celles analogiques prises à la caméra. Il conçoit un générateur de scènes. Avec Evans, il devient le précurseur des accélérateurs graphiques contemporains. Ces simulations moins onéreuses passent au service des miltaires pour l'apprentisage du vol en avion. Dans les années 1970 et 1980, l'armée accentue ses recherches et ses développements de casques de vol et de simulateurs. Les travaux restent secrets et non publiés. Les crédits de la défense changent aux U.S.A., les chercheurs des secteurs miltaires migrent vers les secteurs civils.

En 1981, le gouvernement américain est intéressé par les simulateurs pour l'entrainement des astronautes de la NASA. Ils créent un casque d'un prototype à écran à cristaux liquides [LCD] nommé VIVED [Virtual Visual Environment Display].

Les ingénieurs de la NASA construisent le premier système de R.V. en y incorporant un ordinateur, un calculateur graphique, le Picture System 2 d'Evans et Sutherland. Un système de mesure appelé Polhemus mesure les mouvements de tête de l'utilisateur et les transmet à l'ordinateur [DEC PDP 11-40]. Celui-ci renvoie les données au calculateur graphique qui calcule les nouvelles images affichées en stéréovision sur le système VIVED.

Un gant sensitif est rajouté au programme, il est développé par Thomas Zimmerman et Jaron Lanier. Il tient lieu d'interface de programmation virtuelle pour les non-programmeurs. En 1985, Scott Fisher se joint au programme de la NASA pour intégrer à la simulation un nouveau gant sensitif.

En 1988, Fisher et Elizabeth Wenzel créent le premier système capable de manipuler jusqu'à quatre sources de sons virtuels 3D. Les sons restent localisés même quand l'utilisateur

tourne la tête. Le projet VIVED se transforme en projet VIEW (Virtual Interface Environment Workstation) le logiciel originel est implanté sur un nouvel ordinateur, le Hewlett-Packard 9000 dont la puissance remplace les scènes en « fil de fer » par des scènes avec surface et ombrage.

En 1987 [Jaron] Lanier devint chairman de VPL. Cette firme commercialise des produits de la R.V. dont les premiers gants sensitifs appelés « DataGlove » et les premiers casques de visualisation. Après des problèmes financiers, en 1992, le groupe Français Thomson acquiert les produits de la firme. Les ingénieurs sont comblés par ces outils, il ne reste plus qu'à repartir à zéro pour créer de nouvelles applications ou logiciels à intégrer.

Entre 1991 et 1992, une compagnie britannique DIVISION introduit la première station de travail intégrée pour la R.V. sous le nom de système VISION.

Il augmente sa puissance en 1992 dans une version appelée PROVISION. Par la suite, une entreprise américaine, SENSE8, développe le premier « World Tool Kit » Ce système de développement pour la R.V. , les travaux du domaine s'orientent sur les aspect scientifiques et le temps de « debugging » est réduit [application pour résoudre les erreurs de programmation].

La station de travail PROVISION de chez DIVISION coûte plus de 65 000 $, un casque 70 000 $. Le système graphique [le Reality Engine] de Silicon Graphics 100 000 $.

Obtenir une configuration complète et de qualité, demande à son utilisateur d'investir une somme environ de 270 000 $ à 300 000 $. Seuls des grands groupes ou des états peuvent se l'offrir.

En 1993, dans *Virtual Reality* ; *Through the new looking glass*, les prévisions de Pimentel et Teixera se réalisent concernant le prix d'un système qui descendrait à 10 000 $ vers 1998. Selon leur hypothèse une accroissance de vente de systèmes permettrait de baisser le prix des matériaux électroniques et de donner accès à l'ordinateur personnel pour le grand public. Quels sont les enjeux d'une telle « liberté de ces nouveaux outils du savoir » ? D'un point de vue professionnel ? Privé ? Public ? C'est une volonté de rapprocher la machine de l'humain et qu'elle soit accessible à tous. Il s'agit d'une liberté conditionnelle car l'invention de l'ordinateur, de l'internet est issue de recherches répondant à des impératifs de stratégies militaires de défense et lié à la conquête de l'espace pendant la guerre froide. Il faut rappeler que l'administration des états dirigeants est de plus en plus centralisée. Son personnel est amené à disparaître au profit de services payants.

Chaque foyer devra posséder un ordinateur pour imprimer ses papiers administratifs ou les renvoyer numériquement.

1.2.2 De la R.V. à la vie professionnelle

Dans son livre *La réalité Virtuelle*, Philippe Coiffet propose des précisions au sujet de la R.V. et la société. Il constate que les auteurs de la R.V. ne sont ni des sociologues, ni des psychologues. Ces derniers n'ont pas besoin, selon lui, d'évoquer certains aspects des conséquences potentielles de la généralisation des systèmes de la R.V. accompagnés de leur sophistication.

Il constate une littérature abondante et peu structurée sur le sujet. La science-fiction en serait la pionnière, elle ne mesurerait pas les limites de la technique actuelle et prévisible.

Il remarque une focalisation sur l'industrie du sexe. Philippe Coiffet pense que dans le domaine du virtuel, nous avons intérêt à regarder les choses avec réalisme et considérer quelques données éternelles et quelques données particulières à cette technologie.

L'auteur dénonce la perte d'emploi des ouvriers par le progrès technologique inséparable à la dynamique de développement. Il met en avant les conséquences de la mondialisation. Mais il démontre que les recherches en intelligence artificielle ne sont pas au rendez-vous des objectifs économiques attendus. Il prend l'exemple de l'ordinateur qui ne pense toujours pas quarante ans après le début des expériences. Alors même qu'il devait en être capable au bout de dix ans.

Philippe Coiffet constate un impact sociologique sur la vie professionnelle dû à la diffusion massive des systèmes de R.V. L'auteur distingue trois catégories :

- Les applications professionnelles.
- Les applications « grand public ».
- Les applications à usage personnel.

La vie professionnelle se compose selon lui d'apprentissage, de conception, d'analyse, de réalisation, de tests et de communications. Il voit en ces nouveaux outils du savoir, une amélioration des performances en temps et en qualité. Ces outils permettront selon lui de désengorger les grands centres urbains et les voies de communication. Le travailleur restera à son domicile.

Philippe Coiffet voit une restructuration de la société à long terme. On peut se demander si l'isolement de la personne au travail ne permettra pas une fois de plus à l'exploitation du travailleur. Il n'y aurait plus de frontière entre le travail et le domicile. Rester chez soi serait signe aussi d'isolement et pemettrait l'économie de locaux pour le patronat.

1.2.3 De la R.V. à la vie privée

Philippe Coiffet met en avant les bienfaits dans le travail d'un outil très fonctionnel au niveau de la communication et de la conception. L'auteur en dégage également l'impact sur la vie privée avec l'apport des systèmes de R.V. dans les foyers.

Comme notre étude, il remarque un isolement des utilisateurs. Après les abus dénoncés de la télévision, les jeux vidéo, il remarque l'influence de ces systèmes sur la jeunesse [par exemple : les otakus au japon]. L'auteur évoque le plaisir et la facilité à s'évader de la réalité sans compter le temps.

Il constate l'absence nécessaire à la confrontation concernant l'éducation. Il observe une addiction qui déresponsabilise. Il pense que la notion de temps est importante par rapport à l'équilibre de l'humain et le temps passé devant ces outils doit nécessiter un dosage rigoureux.

Philippe Coiffet observe plusieurs aspects positifs concernant les jeux vidéo. Ils peuvent développer des facultés d'accroissement de l'habilité, des réflexes, de l'esprit de logique, de la créativité.

Leur contenu est essentiel dans l'impact psychologique. Des nuisances peuvent apparaître dans le comportement de leur utilisateur s'il n'a pas d'aspect critique. On note un accroissement de l'agressivité, du racisme et de bien d'autres perversions. L'auteur constate qu'il est impossible d'avoir un contrôle d'utilisation autre que privé. Cela dépend de la responsabilité de chacun.

Il évoque l'utilisation de la R.V. dans les pratiques sexuelles. Il dénonce la moralité judéo-chrétienne qui nie cette existence. Philippe Coiffet constate une préférence réductrice des plaisirs, réservée au sexe masculin. Il en déduit que la nature humaine a toujours voulu faire profit de l'industrie du sexe licite ou illicite. L'auteur remarque que cette industrie du sexe s'est permise d'obtenir les meilleurs moyens de communications (revues, TV, films vidéo…).

Le plaisir sexuel est une affaire de sens, l'auteur constate une évolution de la 2D à la 3D, le corps entier est représenté avec des partenaires de rêves. L'utilisateur a l'illusion d'être dans le monde réel.

Sur les questions de la morale respectée avec la R.V., il prend l'exemple d'un homme qui trompe sa femme avec une machine à la place d'une femme en chair et en os. Philippe Coiffet évoque la R.V. comme moyen d'empêcher la dissémination du SIDA qui serait une question prématurée et relèverait de la S-F.

L'auteur constate qu'à ce jour rien ne peut remplacer la sensibilité de la peau humaine trop complexe pour les systèmes de la R.V. et que les plaisirs liés à l'acte sexuel ne sont pas encore à la portée des calculateurs.

1.2.4 De la R.V. à la vie publique

Philippe Coiffet observe que la R.V. est un moyen de communication complet selon les rumeurs. Il explique que la communication porte sur l'information qui est la base de la vie en société. Il projecte d'importantes répercussions de la R.V. sur la vie publique.

Il annonce l'influence de la R.V. dans l'administration et leurs liens entre les citoyens, une diminution des délais, des erreurs possibles dans les dossiers. La R.V. peut rencontrer des dysfonctionnements et entrainer des poursuites judiciaires rapides et malencontreuses.

Il prévoit un non respect de la vie privée par les autorités. L'auteur conçoit l'intérêt de la R.V. comme un moyen et un outil puissant d'information. C'est aussi un outil de désinformation à parts égales présentant les mêmes débats à ce sujet que la presse et la télévision. Il évoque la publicité, un secteur et un territoire de prédilection de la R.V.

Philippe Coiffet annonce le point positif de la R.V. qui concerne le grand public : la diffusion de l'art, des divertissements, des spectacles et des connaissances en général. Il observe avec la R.V. une autre dimension dans la participation. Selon Philippe Coiffet, les attentes de la R.V. sont loin d'atteindre la qualité minimum que l'on vise à terme concernant la diffusion à cause de facteurs économiques, des butées technologiques, sociologiques.

Avant de découvrir *Neuromancien*, il est important d'avoir revisité un bref historique de la réalité virtuelle pour comprendre son évolution et ses enjeux politiques et sociaux. Les propos de Philippe Coiffet démontrent les avantages du progrès technologique mais comme Paul Virilio, il

nous met en garde contre les états organisés qui tentent d'unifier l'information au profit de l'humain dans un but lucratif et une course au pouvoir. L'état des lieux de la R.V. d'un point de vue professionnel, privé et public a permis d'observer les tenants et les aboutissants futurs de cette manipulation techno-commerciale. Le roman *Neuromancien*, va permettre de découvrir comment Case, un hacker pénètre le système informatique d'une gigantesque multinationale, la *Tessier & Ashpool*, avec l'aide du mystérieux Muetdhiver.

1.3 *Neuromancien* [*Neuromancer*]

William Gibson est un auteur de romans de science-fiction. Ses principaux écrits à ce jour sont : *Neuromancien* (1984), *Comte Zéro* (1986), *Mona Lisa s'éclate* (1988), *Lumière Virtuelle* (1994), *Idoru* (1996), *All tomorrow's Parties* (1999), *Identification des Shémas* (2003), *Code Source* (2008). Lors d'une interview au sujet de la science-fiction, l'auteur affirme qu'il n'a jamais pensé que celle-ci parlait du futur. Pour lui, elle prétend évoquer ce qui pourrait se passer, mais comme c'est littéralement impossible, elle ne parle finalement que du moment où elle est imaginée. William Gibson souligne que la véritable fonction de la science-fiction, aujourd'hui, est d'examiner simplement notre regard « science-fictif » sur le moment présent.

Au cours de la même interview, abordant la notion de virtuel, William Gibson affirme que toute évolution nécessite une prise de risque. Il pense qu'il en a toujours été ainsi. A ses yeux la sécurité n'est qu'un état relatif. Autant qu'il l'imagine, l'univers lui-même est dangereux de façon inhérente et il n'envisage pas la relation entre le virtuel et le réel comme une lutte. Il soutient que le naturel est menacé, mortellement, par le mauvais usage que l'on en fait ; que le virtuel est avec nous depuis les débuts du langage, qu'il est ce qui fait de nous une espèce différente. Nous avons bâti des structures artificielles depuis que nous avons acquis la parole. La virtualité, c'est beaucoup de choses à la fois, mais elle n'a rien de nouveau.

Cette interview évoque plusieurs concepts souvent mis en œuvre dans cette étude : science-fiction, virtuel et imaginaire. C'est surtout de ce dernier dont il va être question, car c'est à ce titre que des réalisateurs de cinéma ont adapté ou se sont inspirés de l'œuvre de William Gibson. Sa nouvelle *Johnny Mnemonic* (1981) est adaptée au cinéma sous le même titre en 1995. Elle est interprétée par Keanu Reeves, l'acteur qui joue dans la trilogie *Matrix*. La nouvelle *Hotel New Rose* (1981) est adaptée en 1998 avec le même titre. Les acteurs sont Christopher Walken, Willem Dafoe et Asia Argento. William Gibson en collaboration de son ami Tom Maddox écrit deux épisodes de la série *X-Files* : *Clic mortel* [*Kill Switch*] [5e saison, 1997-1998] et *Maitreya* [*First*

Person Shooter] [7e saison, 1999-2000]. Son roman *l'Identification des schémas* (2003) était en cours d'adaptation au cinéma par le réalisateur Peter Weir et devait sortir en 2008. Le projet n'aboutira pas. Un jeu d'aventures inspiré du roman est crée en 1988 par Interplay Productions et distribué par Mediagenic.

Pour en venir au roman *Neuromancien* [En anglais, *Neuromancer*], ce titre fait référence au mot nécromancien, lequel définit un sorcier qui évoque les morts. On pourrait traduire : « qui réveille les morts. »

Dans l'introduction à son roman l'auteur définit la Matrice : « une drogue pour tous les câblés. »[210]

Résumé du livre : dans la Conurb, la plus grande métropole du monde, Case [Henry Dorsett] est un hacker, un pirate informatique. Rien ne lui résiste mais un jour il décide de doubler ses employeurs. Pour se venger, ceux-ci lui injectent une toxine qui détruit la partie de son système nerveux qui est reliée aux « trodes », les électrodes de sa console informatique. Ces connexions neurales détruites, Case perd la capacité à se connecter au réseau. Il a tout perdu, il n'est plus rien...

Un jour, il fait la rencontre d'un homme mystérieux appelé Armitage. Le passé de ce personnage est trouble. Il rencontre Molly, une mercenaire. Elle est dangereuse et ses yeux ont été remplacés par des implants oculaires. Ils proposent tous les deux à Case de lui redonner accès au Cyberespace, pour s'introduire dans le « rézo » d'une multinationale, la Tessier & Ashpool. Case accepte et la contrepartie en cas de réussite, est de se voir restituer ses anciens talents de hacker.

Dans cet univers de drogue et d'implants, il va devoir affronter la police et un ninja avec l'aide du mystérieux Muetdhiver. Case va découvrir que ce dernier n'est rien d'autre qu'une intelligence artificielle. La mission de Case a des enjeux bien plus importants que le simple vol de données confidentielles. Il va devoir prouver qu'il est toujours le meilleur... mais l'est-il encore ?

La lecture de l'introduction de *Neuromancien*, nous révèle de nombreux parallélismes avec les thèmes présents dans notre corpus relatif à l'hybridation.

---

[210] GIBSON William, *Neuromancien*, [*Neuromancer*], 1984, trad. de l'américain par Jean Bonnefoy, Paris, La découverte, J'ai Lu, 2002.

La première figure que l'on rencontre est celle du pirate, que l'on retrouvera plus loin avec la trilogie *Matrix*. On peut noter également la connexion du corps de l'homme et de la femme reliés à « la machine » [les ordinateurs]. Pour relier ces corps, il est fait appel à l'utilisation de la biomécanique. L'homme et la femme deviennent mi-humain et mi-machine. Nous avons déjà abordé cette réflexion autour du corps biomécanique avec *Immortal* d'Enki Bilal et les personnages synthétiques confrontés à ceux du réel. Le protagoniste Nikopol a une prothèse à la place d'une jambe [On retrouvera des protagonistes avec prothèse dans *Crash*, de David Cronenberg]. C'est avec Néo et les autres pirates que la notion de la pose d'implants ou de prothèses sur le corps humain revient. C'est un motif récurrent que l'on retrouve dans *eXistenZ*, de David Cronenberg, lors de la pose du bioport dans le garage. Quant à l'utilisation de la drogue, elle nous renvoie à la rave party de *Matrix Reloaded* et au *Naked Lunch* [*Festin nu*] (1991), de David Cronenberg.

Dans son livre *Neuromancien*, William Gibson invente le mot Cyberespace. Il le définit de cette manière :

> Le cyberespace. Une hallucination consensuelle vécue quotidiennement en toute légalité par des dizaines de millions d'opérateurs, dans tous les pays, par des gosses auxquels on enseigne les concepts mathématiques…Une représentation graphique de données extraites des mémoires de tous les ordinateurs du système humain. Une complexité impensable. Des traits de lumière disposés dans le non-espace de l'esprit, des amas et des constellations de données. Comme les lumières de villes, dans le lointain... [211]

La séquence de la rave party de *Matrix Reloaded* pourrait être qualifiée, selon les termes de William Gibson dans *Neuromancien*, « d'hallucination consensuelle ».

L'hallucination s'effectue par la prise de drogue et par la danse qui aide à entrer en transe. Ces méthodes rappellent les sabbats des sorcières du moyen-âge ou les rituels chamaniques. Comme nous l'avons vu précédemment avec le documentaire de création réalisé par Raymonde Carasco et son compagnon Régis Hébraud, *Ciguri - Tarahumaras 98 - La danse du Peyotl* (1998) à partir des textes d'Antonin Artaud lus par Jean Rouch et Raymonde Carasco.

La transe de *Matrix Reloaded* obtenue par la danse et la drogue est en référence au rassemblement de Woodstock qui fait partie de la culture américaine. Cette transe serait la métaphore du cyberespace. Si la référence à William S. Burroughs est présente dans l'adaptation décalée de

---

[211] GIBSON William, *Neuromancien*, [*Neuromancer*], 1984, trad. de l'américain par Jean Bonnefoy, *op. cit.* , p.64.

David Cronenberg concernant le *Naked Lunch*, elle se retrouve également dans toute l'œuvre de William Gibson. Cet auteur est influencé par les lectures des écrivains comme Jack Kerouac, Allen Ginsberg et William S. Burroughs. Il découvre avec eux la *beat generation* et la « contre-culture » des années soixante. Après le constat de l'échec du mouvement de la contre-culture contre le capitalisme, il décide de se tourner vers des fictions plus sombres sur la vision du monde. D'autres auteurs de science-fiction partagent son point de vue. Un regard critique sur la science-fiction émerge chez de nombreux auteurs [Pat Cadigan, Rudy Rucker, Marc Laidlaw, Lewis Shiner et Bruce Sterling] dans un fanzine d'une page, nommé *Cheap Truth*, édité par Bruce Sterling qui le distribue gratuitement et qui encourage à le pirater en le photocopiant.

Grâce à *Neuromancien,* son auteur a obtenu de nombreux prix littéraires de science-fiction : le prix Nebula, le prix Hugo, le prix Memorial Philip K. Dick.

2. *Matrix*, Larry et Andy Wachowski héritage de la cyberculture

2.1 La trilogie *Matrix* et *Neuromancien*

La lecture de *Neuromancien* révéle de nombreuses similitudes entre ce roman et les films de la trilogie *Matrix*, à commencer par le nom même de la trilogie et aussi par rapport à la question de Morpheus à Néo : « What is the *Matrix* ? ».

La Matrice est évoquée à plusieurs endroits dans le livre. Dès la page 7, Case l'imagine dans son sommeil. Puis, plus loin [page 23], Case voit des évocations de la Matrice. Elle est encore citée lors d'un parallèle entre les jeux vidéo les plus primitifs et les expériences militaires des connecteurs crâniens [page 64]. Ce rapprochement entre la Matrice et les connexions des corps humains est explicité par la pensée de Case qui décrit ses sensations [page 67].

L'écran avec les coulures vertes de code sont décrites à la page 305. On y lit la description d'une « propulsion tout droit à travers des parois vert émeraude, de jade laiteux, sensation de vitesse au-delà de tout ce qu'il avait connu jusque-là dans le cyberespace... »

Dans *Matrix*, Morpheus dit : « Vivre ici c'est vivre pour de vrai. ».

Dans *Neuromancien*, on lit à la page 308 : « Tu t'es trompé, Case. Vivre ici, c'est vivre pour de vrai. Il n'y a pas de différence. »

Plus loin, Morpheus explique à Néo ce qu'est la Matrice. Il lui dit que c'est un système et qu'il est leur ennemi. Il décrit ce qu'elle contient, des hommes d'affaires, des professeurs, des avocats, des charpentiers. Morpheus confirme que ces personnages sont des esprits que lui-même et son équipe de pirates tentent de sauver. Mais pourtant ils font partie du système et cela en fait des ennemis. Ce sont des personnes qui ne supportent pas d'être débranchés du système. Ils se battraient pour le protéger. Dans le film, il y a un arrêt sur image provoqué par Morpheus. Celui-ci protège Néo de l'arme braquée sur lui par l'agent Smith, lorsqu'il a regardé la femme blonde habillée en rouge. Dans leurs mouvements, on voit des personnes immobilisées par l'arrêt sur image. Seuls Néo et Morpheus sont mobiles dans cette séquence. Morpheus explique à Néo que ce sont des programmes sensoriels qui entrent et sortent des logiciels reliés à leur système. Il dit que tous ceux qui ne sont pas débranchés sont des agents en puissance. Morpheus affirme que dans la matrice, ils sont tout le monde et personne. L'équipe de pirates de Morpheus leur ont survécu en les fuyant mais, pour lui, ils sont les gardiens et ils détiennent la clé des portes. On retrouve le « système du monde » expliqué à Néo par Morpheus à la page 242 : « Case avait toujours considéré comme allant de soi que les vrais patrons, les chevilles ouvrières d'une industrie donnée, devaient être à la fois supérieurs et inférieurs aux gens ordinaires. »

Dans *Neuromancien* [page 79], on trouve la Matrice et le non-espace. Ces deux éléments sont également présents dans *Matrix*. [Sur le non-espace, voir la troisième partie de cette étude.]

En dehors des protagonistes, l'espace est vide [Il devient blanc]. Lors de l'initiation de Néo, quand l'opérateur Tank lance le programme de saut à la demande de Morpheus, on voit que l'espace où ils se situent devient blanc. L'espace blanc est présent à nouveau dans la séquence où Néo et Trinity doivent sauver Morpheus. Celui-ci subit un interrogatoire par les agents, dans un immeuble de verre. Néo demande à Tank beaucoup d'armes. Lorsqu'il téléphone, l'espace est vide, tout est blanc, mis à part sa présence.

La pièce blanche est présente dans le roman à la page 60.

Néo, encore novice, découvrira par la suite ce qu'est *Matrix* ou la Matrice en tant qu'espace virtuel composé de chiffres et de codes. La couleur verte du code se situe à la page 264 de *Neuromancien* : « Le vert prédominait dans les plans du programme chinois qui les entourait de toutes parts. » Cette prédominance de vert circule tout au long du film. L'étalonnage contribue à accentuer ce rendu vert. Dans certaines séquences, on remarque la présence dans l'espace du

code vert informatique. Le code vert et la couleur verte apparaissent dans toute l'esthétique de la trilogie.

Sur les écrans, les codes et les signes se retrouvent à la page 267 : « Case pouvait entrevoir des signes défiler sur l'écran. »

Au début de *Matrix*, le texte qui s'affiche sur l'écran de Néo est : « Néo wake up ! »

[Néo réveille-toi !]

On retrouve ce genre d'invitation dans le roman à la page 257 :

Case :::::

:::::::: dé

croche :::

Il est aussi question de la prémonition de la mort de Trinity ainsi que celle de Molly, dans le vaisseau, Morpheus s'est rendu compte que Néo est l'élu quant il a stoppé les balles. La vision de l'espace où se trouve Néo devient codée, il devient vert. On voit les trois agents en silhouettes vertes [toujours l'univers de code].

On lit dans le roman, à la page 288 :

« C'était une vaste entitée dépassant l'appréhension, une mer d'information codée dans la spirale et les phéromones, dédale infini que seul le corps, avec sa force aveugle et pataude, était en mesure de lire. »

Au début des premières séquences de *Matrix,* Néo est un dealer de logiciels.

On retrouve les logiciels illégaux au début du roman [page 8] avec Case qui obtient des logiciels pirates de ses employeurs. Il s'en sert pour pénétrer les réseaux des multinationales.

Lorsque Néo va être initié pour devenir pirate, il subira des interventions chirurgicales qui font appel à la biomécanique [pose d'implants].

De même dans *Neuromancien*, le passage où Case parle de cliniques où sont effectuées des interventions [implantations de neuronnexion et de microbionique]. Les opérations se font dans le quartier de Chiba, de manière illégale et clandestine. Dans le livre comme dans le film, il est question d'implants. Le roman parle d'implants reçus pas les employés de la M.G. [Mitsubishi-Genetech]. À partir d'un certain échelon, les employés reçoivent l'implant de microprocesseurs [page 9].

Dans le premier film de la trilogie *Matrix*, les implants sont posés à bord du vaisseau le Nebuchadnezzar, qui rappelle le Nautilus de Jules Vernes. Néo y subit des modifications corporelles [pose d'implants biomécaniques].

Dans le livre, il est question d'un autre implant singulier. Ce sont des sachets de toxines collés à la paroi de diverses artères principales dans le corps de Case, qui peuvent le détruire. Ces sachets sont posés par la police [page 56].

Dans la trilogie *Matrix*, Néo reçoit un implant au début du premier film, ainsi que Morpheus, plus loin. Ils sont tous deux obligés de recevoir un implant espion [un mouchard] nommé « spyware » [langage informatique] pour les localiser.

Après une première connexion, Néo passe à travers le miroir. Par la suite, il renaît dans une larve, « placenta d'une machine », qui lui donne une nouvelle vie.

La génération d'hommes par des machines est également présente dans le roman [page 150] :

« L'horreur. La spirale de l'usine à naissances, les terrasses élargies des alvéoles d'éclosion, le mouvement incessant des mâchoires des larves aveugles, la progression des différents stades : de l'œuf à la larve, à la nymphe, à la guêpe. »

Dans *Neuromancien*, Case est en position fœtale ce qui rappelle dans le film la renaissance de Néo grâce aux machines [cyberpunk].

Le reflet dans les lunettes de Morpheus, lors du choix des pilules, est noté dans le roman à la page 61 :

« - Ouais. J'ai vu ton profil, Case. Et, j'ai aperçu le reste de notre liste de courses, une fois. Déjà bossé avec des morts ?

- Non.

Il contempla son propre reflet dans les verres de Molly. »

Dans le livre, Case fait usage de pilules. Il absorbe une première pilule avec un double express dans un bar appelé la « Jarre de thé ». On le retrouve plus loin lorsqu'il prend un verre avec Molly dans un bar nommé le « Tchat » [page 47]. Il sort de sa poche un octogone pour le lui tendre. Finalement, c'est lui qui l'ingère, mais rien ne se passe car son organisme [pancréas, foie] a été modifié biochimiquement pour qu'il ne puisse plus prendre de drogue.

Dans *Matrix*, on retrouve la pilule au début du film. Il est alors question d'un choix qui fait référence au roman *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll (1865). Néo doit choisir entre deux pilules offertes par Morpheus : la bleue qui l'expédiera dans le monde réel ou la rouge qui le conduira au pays des merveilles. Néo choisit la rouge.

Dans *Neuromancien*, l'allusion se trouve à la page 218.

Proches des pilules, les bonbons. Le bonbon associé au « moi » [page 143] :

« Deane prit un bonbon, le sortit de son papier à damier, se le balança dans la bouche [...] - Rio, moi, pour autant que je possède effectivement un moi… »

Tout au long de la trilogie, Néo interroge l'Oracle. Il la rencontre chez elle dans son appartement [*Matrix Revolutions*]. Elle lui dit qu'elle aime toujours les bonbons en lui tendant un bonbon rouge.

Dans une cour d'immeuble [*Matrix Reloaded*], il rencontre l'Oracle sur un banc. Elle lui offre un bonbon rouge puis elle en mange un à son tour. Néo lui pose des questions. Des oiseaux se mettent à voler.

Dans *Neuromancien*, l'Oracle s'appelle la Prophétie ou l'Intelligence Artificielle.

Des pilules et des bonbons, on en vient aux drogues.

Dans le roman il est fait allusion à la prise d'amphétamines [page 14] :

« Pas si je me souviens de prendre mes pilules, lui dit-il, tandis que le frappait une vague nostalgie, le désir et la solitude chevauchant sur la longueur d'onde de l'amphétamine. »

Dans *Neuromancien* [pages 125 et 127], Sion est un endroit où circule la drogue :

« C'est la ganja, commenta Molly quand Case lui rapporta le récit. Ils ne font guère la différence entre les divers états, tu comprends. »

On retrouve l'espace de Sion [qui s'appelle Zion dans la trilogie] lors de la rave party dans la grotte [*Matrix Reloaded*]. Le roman et le film font référence aux années hippies et à l'usage des drogues [la beat generation]. La musique que l'on entend dans la grotte est évoquée dans le roman [pages 124 et 125] :

« Tandis qu'il travaillaient, Case prit peu à peu conscience de la musique qui pulsait en permanence dans tout l'amas. C'était du dub, une mosaïque sensuelle cuisinée à partir de vastes bandothèques de pop numérisées ; ça relevait du culte disait Molly, c'était une expression du sens communautaire. »

Dans *Matrix Reloaded*, la communauté apparaît lors de la rave party.

Dans le livre, Sion a la forme d'une coupole, décrite comme celle d'une mosquée d'Istanbul, tandis que dans le film, le lieu de Zion est une grotte. [Comme la grotte dans *Metropolis* (1927), de Fritz Lang]

La grotte se retrouve dans le roman à la page 249, ainsi que la musique, à la page 253 : « C'est alors que Case remarqua la musique. Une musique inconnue de lui, toute en cors et piano. L'entrée du monde de 3Jane n'avait pas de porte. C'était une ouverture déchiquetée large de cinq mètre, creusée dans la paroi. »

Le film utilise toujours le pseudonyme de Néo à la place de Monsieur Anderson, de même que dans le roman Case est le pseudonyme d'Henri Dorsett.

Morpheus enseigne des « règles de vie » à Néo pendant son initiation [*Matrix*].

On retrouve le parallèle dans le roman [page 11] :

« Ici, le bruissement des affaires créait un bourdonnement subliminal constant et la mort était la punition acceptée pour cause de paresse, négligence, manque de grâce, inaptitude à se conformer aux exigences d'un protocole complexe. »

Morpheus et son équipe de pirates enseignent les arts martiaux à Néo.

Pour cela, l'opérateur Tank connecte Néo à un ordinateur qui lui charge des programmes dans le cerveau pendant son initiation. Dans un dojo, virtuellement, Néo combat Morpheus en pratiquant le programme de Kung-Fu. Pendant ce temps, sur l'écran de la machine de Tank, on voit un ring avec des combattants comme dans un jeu vidéo pour enseigner le Kung-Fu.

En lisant le roman, on découvre un combat sur un ring similaire à celui de Morpheus et Néo dans le dojo [page 48] :

« Au Samni, dit Ratz... Au-dessus du ring, une silhouette tournait, le coutelas brandi, sous les vivats de la foule. [...] - Le combat est fini, Case. Il est temps de rentrer. Il essaya de la dépasser, de réintégrer les ténèbres, où quelque chose était en train de mourir. Elle l'immobilisa d'une main posée sur la poitrine… »

Dans *Neuromancien*, à la page 55, il est fait mention d'une arme employée dans les arts martiaux :

« Sous un t-shirt vert, il découvrit un paquet plat, dans un emballage cadeau en papier de soie recyclé, plié en origami. Le papier se déchira lorsqu'il saisit le paquet ; en tomba une éblouissante étoile à neuf branches - qui vient se planter toute droite dans une fissure du plancher. - Un souvenir, dit Molly. J'ai remarqué que t'arrêter pas de les reluquer. »

Cette arme, le Shuriken, fait directement référence aux arts martiaux, que l'on retrouve également dans la trilogie.

Autre allusion à ces arts guerriers [page 254] :

« C'était une performance. C'était comme le point culminant d'une vie entière d'observation de cassettes d'arts martiaux, les séries bon marché, celles-là mêmes qui avaient nourri l'enfance de Case. »

Dans *Matrix*, suite au lancement du programme de saut, Néo se rend compte qu'il peut se blesser quant il est déconnecté. On voit du sang apparaître sur ses doigts à la suite de sa chute, alors qu'il essayait de suivre Morpheus pour sauter d'un immeuble à un autre.

Les blessures et le sang se retrouvent dans le roman à la page 84 :

« Chigago, fit-elle, je repars. Puis elle se mit à tomber, non pas sur le sol de marbre, gluant de sang et de vomissures, mais au fond de quelque puits tiède comme le sang, dans le silence et l'obscurité. »

Ce passage du livre renvoie à *Matrix Reloaded*, lorsque Trinity plonge dans la vitre d'un immeuble. Poursuivie par un agent, elle se lance dans le vide. Blessée au visage par des éclats de verres, Trinity chute vers le sol. À son tour, l'agent plonge pour la rejoindre dans sa chute. Elle tire de deux armes à feu sur l'agent. D'une balle, l'agent la blesse en plein cœur, le sang gicle.

La description de séquence ci-dessus, est similaire à la vision de Néo pendant les ébats amoureux du couple dans la grotte.

Cette prémonition de la mort perçue par Néo se rapproche, dans le roman, de celle de Molly [page 256] :

« La purée de sang se mit à tourbillonner. - Hidéo, dit une voix, celle d'une femme, elle est en train de perdre conscience. »

Dans la trilogie, Néo est un pirate informatique ; dans *Neuromancien* Case est un pirate [page 102] :

« Le Hosaka continua de balayer rapports de police, rapports d'espionnage industriel, nouveaux fichiers. »

Le piratage et l'intrusion sont des éléments fondamentaux dans la trilogie. Dans *Neuromancien*, ces éléments se retrouvent, page 74, lorsque Case avale le fond de son café et installe ses trodes en se grattant la poitrine sous son t-shirt noir :

« Son boulot était de s'assurer que le programme d'intrusion qu'il avait écrit se brancherait sur le Senso/Rezo dès que Molly en aurait besoin. Il observa le compte à rebours au coin de l'écran. Deux. Un. »

Selon l'Oracle, Néo doit remonter à la source pour découvrir la vérité et devenir l'élu [*Matrix Revolutions*]. Ce passage se trouve dans le roman, appliqué au personnage de Case [page 245].

Néo a perdu la vue, il a les yeux brûlés [Comme Œdipe dans *Œdipe Roi*]. C'est également Lazare qui revient du pays des morts. Dans le livre, à la page 292, il y a une référence à cette séquence :

« *Neuromancien*, dit le garçon, plissant ses grands yeux gris face au soleil levant. La voie vers le pays des morts. »

La lumière or qui brille dans *Matrix Revolutions* lorsque Néo a perdu la vue, est décrite à la page 312 du roman :

« Des objets se laçaient du haut des flèches soleils décorées, silhouettes de sangsues luisantes faites de plans fluctuants de lumière. Il y en avait des centaines, qui s'élevaient en tourbillon, avec ce mouvement aléatoire des papiers chassés par le vent, au long des rues à l'aube. »

Pour devenir l'élu, Néo doit se connecter face à une tête géante qui apparaît dans le monde des machines. Dans *Neuromancien*, c'est à la page 303 que Case se branche, comme Néo l'élu :

« Il s'élevait quittant la gravité, en direction des tores centraux. [...] Ils étaient parvenus à l'axe, au cœur de la Villa Lumierrante. »

Cette tête est composée de machines ; elle parle ; c'est la source ou l'ordinateur central [*Matrix Revolutions*]. Elle fait référence au « Molloch » de *Metropolis* (1927), de Fritz Lang mais aussi au robot « HAL9000 » de *2001, L'Odyssée de l'espace* (1968), de Stanley Kubrick.

Cette tête codée qui s'adresse à Néo vers la fin du film, a son pendant dans le roman à la page 311 :

« Le code, dit Molly. - Dites à la tête le code. Décrochage. - Elle attend que ça, hurla-t-il, la salope n'attend que ça ! Il ouvrit les yeux pour se retrouver face au regard de rubis froid du terminal, visage de platine incrusté de perles et de lapis. »

Le triomphe final de Néo, l'élu, est l'équivalent de la victoire de Case, à la page 309 du livre :

« Je n'en sais rien, Case. Ce soir, la matrice elle-même se pose la question. Parce-que tu as gagné. »

Le salut se confirme dans *Neuromancien* à la page 316 :

« Muetdhiver avait gagné, il avait en quelque sorte fusionné avec *Neuromancien* pour devenir autre chose, une chose qui leur avait parlé par la tête de platine, pour leur expliquer qu'elle avait altéré les enregistrements de Turing, effaçant par là même ainsi toute la preuve de leur crime. »

Le viol par effraction des lieux protégés et des banques de données, se trouve dans le roman, page 82 :

« Les trois verrous compliqués se désactivèrent tout en continuant à se considérer comme toujours verrouillés. La porte s'ouvrit en pivotant sur ses gonds silencieux. »

Le paradis du pirate est mentionné dans le livre [page 98].

Dans la tour de verre, il est question du paradis, lors de la conversation entre l'agent Smith et Morpheus, pendant l'interrogatoire.

Dans *Neuromancien*, la communication par le réseau est également mentionnée [page 97] :

« C'est Case, mec. Tu te souviens ? - Miami, le mignon. Rapide à apprendre. - Quel est ton dernier souvenir avant que je te parle Dix ? - Rien. - Ne quitte pas. [Il déconnecta le construct. La présence avait disparu. Reconnexion.] - Dix ? Qui suis-je ? - Tu m'as raccroché toto… »

Il est question d'intrusion dans le réseau et de piratage informatique dans le livre à la page 37.

Dans *Matrix*, à la station de métro, Trinity est dans une cabine téléphonique. Elle cherche à utiliser le combiné pour s'évader par le réseau de code et avec l'aide de Tank, l'opérateur du Nebuchadnezzar, qui la guide.

Dans le roman, on est face à une situation comparable, au sujet du code téléphonique standard [pages 98, 99] :

« Case se faufila dans le réseau de la Bell Europe et bascula sur un code téléphonique standard. »

Dans la tour de verre, avant qu'il soit libéré par l'hélicoptère, Morpheus subit un interrogatoire par les agents, sur ses activités.

Dans le roman, Case passe par une expérience similaire quand il subit le même sort [page 187] :

« Vous vous appelez Henry Dorsett Case [...] - Vous êtes ici depuis un bon bout de temps ? [...] - Où est Kolodny ? [...] Les deux hommes étaient assis l'un à côté de l'autre sur le divan, bras croisés sur leur poitrine bronzée, chaînes d'or identiques autour du cou. »

L'accusation de piratage faite par Smith envers Néo et Morpheus a son équivalent dans *Neuromancien* à la page 189 :

« Vous dites qu'on vous as engagé pour faire une passe, Case, dit avec lenteur Roland, sur ce qui se voulait un ton raisonnable, et que vous ignorez la nature de la cible. N'est-ce-pas inhabituel dans votre branche ? Une fois que vous auriez pénétré les défenses, cela vous rendrait-il pas incapable alors d'accomplir la mission requise ? Et sans doute exige-t-on de vous l'exécution d'un certain type de mission, n'est-ce pas ? »

Nous retrouvons ces accusations de piratage à la page 191 :

« Vous savez très bien ce que nous voulons dire, dit Michèle. Libre à vous de faire comme si ce n'était pas le cas, mais vous ne faites que rendre votre situation plus difficile. »

Dans *Neuromancien*, il y a un vaisseau, c'est un remorqueur, il s'appelle le « Marcus Garvey » [pages 133, 134]. Dans le film, il s'agit du « Nebuchadezzar ». C'est un vaisseau gouverné par Morpheus. Lorsque les protagonistes sont rescapés du « Nebuchadezzar », ils en utilisent un autre le « Hammer ». Le vaisseau de Niobe et Ghost s'appelle le « Logos ».

Dans *Matrix*, le concepteur de la Matrice est un architecte. Il est question d'un statut similaire dans le roman [page 142] :

« On est dans la matrice. Vous êtes Muetdhiver. - Oui. - Tout ceci te parvient grâce à l'unité de simstin câblée dans ta console, bien sûr. »

La mémoire de Case dans le livre est semblable à celle de l'architecte de la Matrice, dans la trilogie. On le constate page 201 :

« Eh bien, dit le Finnois, c'est le même coup que l'arbre, tu sais ? Il tombe dans la forêt mais peut-être bien qu'il n'y a personne pour l'entendre. [Il montra à Case ses grosses incisives et tira sur son cigarillo.] Tu peux sortir faire un tour, si tu veux. Tout est là. Ou du moins, toutes les parties que tu as jamais eu l'occasion de voir. Après tout, c'est ta mémoire, pas vrai ? Je t'ai recopié, je trie et te restitue tout. »

On retrouve les fondateurs dans le *Neuromancien* et les derniers jours annoncés par la Prophétie [page 132] :

« Bientôt viendront les derniers jours... des voix. Des voix criant dans le désert, pour prophétiser la ruine de Babylone. »

Dans le livre, il y a les deux survivants et fondateurs de Sion :

« Les deux derniers survivants des fondateurs de Sion étaient des vieillards, vieux de cette vieillesse accélérée qui emporte les hommes qui ont passé trop d'années hors de l'emprise de la gravité. »

Vers la fin de *Matrix Revolutions*, suite à la guerre des machines contre les humains, nous retrouvons les survivants et fondateurs de Zion sur les quais, à l'endroit même où se sont déroulés les combats.

Dans le livre, c'est le lieu de Lumierrante, où naviguent des crabes et des robots [pages 205, 224]. Lumierrante se rapproche de la fin de *Matrix Revolutions* où l'on voit une armée de robots se préparer à combattre les machines [les sentinelles]. La guerre de Zion est racontée à la page 227.

« La lumière règne dans *Matrix Revolutions* lorsque Néo va devenir l'élu. » Dans *Neuromancien*, on note la présence de sources lumineuses [page 112] :

« Droit sur l'éclair du canon de pistolet jailli des ténèbres au-delà du cercle de lumière. »

L'équivalent de l'agent Smith [costume, enregistreur/écouteur] est décrit dans le roman à la page 84 :

« Le chef des panthers modernes, qui s'était présenté sous le nom de Lupus Yonderboy, portait un costume de polycarbonate équipé d'un dispositif d'enregistrement qui permettait de reproduire l'arrière-plan. [...] Une forêt multicolore de microgiciels se hérissait derrière son oreille gauche… »

Le nom de l'agent Smith et sa personnalité viennent du roman [page 90] :

« Le Finnois [...] raconte l'histoire qu'il conta à Case et Moly commençait par celle d'un autre homme, un homme qu'il appela Smith. »

On trouve dans le livre le pendant du réseau interne de l'agent Smith et du clone dans le livre [pages 91, 92] :

« Avec douceur, presque avec un geste d'excuse, le tueur cloné expliqua qu'il était de son devoir de récupérer et de restituer une certaine œuvre d'art, un mécanisme de grande beauté qui avait été subtilisé de la maison de son maître. »

Le clone de l'agent Smith, nous le retrouvons dans la séquence de la rixe contre Néo après qu'il ait vu l'oracle dans la cour, sur un banc [*Matrix Reloaded*]. De nuit, sous la pluie, Néo marche au milieu d'une rue. La rue est bordée de chaque côté d'une armée de clone de l'agent Smith. Un duel va avoir lieu.

La présence du clone est aussi dans le roman à la page 210 :

« Mais le second, çui-là, je sais pas, c'était comme un moine cloné. »

L'ordinateur est raccordé à l'ennemi, c'est ce que l'on voit lorsque l'agent Smith se raccorde à Néo pour capter ses pensées. Il en est de même dans *Neuromancien*, à la page 197 :

« Qu'est-ce-que tu fricotes, mon gars ? J'ai entendu des histoires terrifiantes. Le Hosaka est maintenant raccordé à une banque jumelle sur le navire de ton patron. Ça déménage sec. Tu t'es chopé les flics de Turing ? »

Les métamorphoses des agents se retrouvent dans le livre à la page 112.

À la page 287 du roman, il y a une description comparable à celle de Trinity :

« C' t'espèce de samouraï frimeuse en cuir noir avec les verres d'argent ? »

Dans le roman, la petite amie de Case renvoie à la représentation de Trinity [page 34] : « Elle portait des verres-miroir, des vêtements noirs et le talon de ses bottes noires s'enfonçait dans le sol en mousse. »

Dans *Neuromancien* [page 77], nous découvrons des allusions à Trinity qui sont proches également du personnage de Molly. Cette dernière s'introduit dans des lieux gardés, comme Trinity dans la trilogie :

« Le vigile avait haussé les sourcils. Molly fit claquer son bubble-gum. - Non, dit-elle en balançant les deux premières phalanges de sa main droite dans le plexus du type. Alors qu'il se pliait en deux, serrant le boitier d'alerte à sa ceinture, elle le cueillit à la tempe et l'envoya s'aplatir contre la paroi du fond de la cabine. »

Dans la trilogie, Trinity effectue des intrusions dans des lieux gardés par la police ou par des vigiles. La première intrusion se déroule dans la séquence de l'hôtel « Heart O' the city » lorsque Trinity fuit les agents de police : elle vient d'être surprise avec son ordinateur portable alors qu'elle piratait.

Même tentative de piratage dans le livre à la page 77 :

« Mâchonnant un rien plus vite à présent, elle effleura les touches « Fermeture » et « Stop » sur le panneau lumineux. Puis elle sortit une boîte noire de sa poche d'imper et inséra un fil dans le trou de la serrure qui verrouillait la plaque de garde du panneau. »

Néo et Trinity sont câblés et connectés, dans le roman on lit à la page 35 :

« Et moi, au fait, c'est Molly, Case. Je m'appelle Molly. Je suis chargée de te récupérer par l'homme pour lequel je bosse. Juste pour te parler, c'est tout. Personne ne te veut du mal. - à la

bonne heure. - Hormis que je fais du mal à certains, des fois, Case. Je suppose que ça tient à la façon dont je suis câblée. »

Dans *Neuromancien* [pages 44, 45], nous découvrons avec Case un passage similaire à la scène d'amour entre Trinity et Néo [*Matrix Reloaded*] :

« Il se mit sur le ventre, les bras étendus en avant, le bout des doigts contre la paroi du cercueil. Elle se jucha sur ses reins, les genoux sur la mousse, contact frais du futal de cuir contre sa peau. [...] Elle le chevaucha de cette manière, s'empalant, glissant et coulissant sur lui, jusqu'à ce qu'ils aient joui tous les deux, orgasme d'éclat bleu dans un espace hors du temps, vaste comme la matrice, où les visages étaient éclatés, pulvérisés au long de corridors de tempête, et ses cuisses fortes et moi contre ses hanches. »

Matrix Reloaded décrit une scène d'amour.

La scène se déroule dans la grotte où a lieu la rave party de Zion. D'abord Morpheus parle de la guerre contre les machines. Trinity rejoint Néo dans la grotte. Les rythmes de la musique augmentent, la foule de Zion danse d'une manière de plus en plus sensuelle. Au fond d'une pièce voutée, dans une sorte de niche, on voit les ébats du couple Trinity et Néo. Dans cette longue pièce, ils sont isolés sur un lit encastré sous une voute. Les plans du couple sont montés en parallèle et en alternance avec la séquence de la rave party. Les rythmes de la musique et la sensualité des corps de cette foule mettent en exergue l'érotisme du couple. Le cadrage des plans deviennent de plus en plus resserré jusqu'à l'extase complète de la foule et du couple.

Il est question dans le roman [page 281] d'un lieu similaire à celui de la séquence d'amour :

« C'était une casemate, de pierre ou de béton, enterrée sous les dépôts de sable noir. L'embrasure était basse, étroite, dépourvue de porte, et profonde, encastrée dans un mur, épais au moins d'un mètre. »

Lors d'un passage de *Neuromancien* [page 74], le serveur informatique ressemble à un immeuble de verre métallisé noir :

« Les signaux de Molly étaient expédiés par un parapluie d'un mètre de diamètre collé à l'époxy sur le toit d'une tour bancaire de verre noir presque aussi haute que le gratte-ciel de Senso / Rezo. »

Un immeuble semblable se dresse dans *Matrix Revolutions*. Néo, Morpheus et le maître des clés essaient de s'introduire illicitement dans l'immeuble malgré l'opposition violente des agents Smith. Pour leur sécurité, ils ne doivent pas rester trop longtemps dans l'immeuble.

De même dans le roman, page 74 :

« Le code de reconnaissance était simple d'Atlanta à Boston, à Chicago et Denvers, cinq minutes pour chaque ville. Si quelqu'un parvenait à intercepter le signal de Molly, le décrypter, synthétiser sa voix, le code avertirait les Modernes. Si elle demeurait dans l'immeuble plus de vingt minutes, il était hautement improbable qu'elle n'en ressorte jamais. »

À la page 75 du livre, il est également question de porte et de niveau :

« Le programme avait atteint la cinquième porte. [...] La porte fut franchie en un éclair. Il était à l'intérieur. Derrière lui, des sous-programmes vivants se détachaient, s'incrustant dans la trame du code de la porte, prêts à dévier les véritables données en provenance de Los Angeles dès leur arrivée. »

Dans *Matrix Revolutions*, il est question de clé avec l'aide du maître des clés pour ouvrir une des portes du serveur. On retrouve cette notion de la clé dans le roman [page 214] :

« Dans le cinquième, derrière le gantelet caparaçonné d'un scaphandre spatial lourd, elle trouva la clé. »

Quant à la porte du serveur, nous la remarquons à la page 213 :

« La laideur de la porte frappa Case lorsqu'il tendit la main vers elle. »

À la page 75, nous découvrons la porte et le niveau. Seulement, dans *Matrix Revolutions*, le maître des clés, avant de mourir, arrache la chaîne qu'il porte autour du cou. On note dans le roman un passage qui fait allusion à cette séquence :

« Il a dit que vous connaissiez le code. Peter Muetdhiver a besoin du code. Case prit soudain conscience de la clé Chubb au bout de sa cordelette de nylon, reposant contre la courbe intérieure de son sein gauche. [de Molly] »

Dernier détail dans *Neuromancien* [pages 121, 122], la navette servant aux déplacements :

« T'es déjà monté, n'est-ce-pas ? demanda Molly, tandis qu'il se calait en se trémoussant dans la mousse épaisse de la navette des JAL. »

Dans *Matrix Revolutions*, l'équipe de pirates rencontrent l'homme du train dans la station de métro « Stelma » qui servira plusieurs fois. Cette navette apparaît dès le premier film de la trilogie, lors du combat de Néo contre l'agent Smith, dans la station de Métro « Balbo Street ».

En résumé, la trilogie *Matrix* emprunte certains passages du roman de William Gibson pour les adapter de manière libre. On retrouve ces éléments dans l'esthétique formelle, mais également dans la diégèse.

2.2 La trilogie *Matrix* et *Le Conte du Graal*

Si la trilogie *Matrix* fait souvent référence au roman *Neuromancer*, certains de ces éléments renvoient aussi au roman de Chrétien de Troyes.

Perceval ou le Conte du Graal de Chrétien de Troyes emprunte son sujet à un épisode du cycle de la légende du roi Artur relatif à la Quête du Graal.[212] Ecrit vers 1180, ce roman a traversé les siècles. Il a suscité des adaptations modernes aussi diverses que l'opéra *Parsifal* de Richard Wagner (1882) ou le film *Perceval le Gallois*, d'Eric Rohmer (1978).

Plusieurs éléments de *Matrix* renvoient au roman de Chrétien de Troyes.

Pour commencer, le thème du sang et de la neige :

« Il vint droit à la prairie du roi gelée et enneigée où s'était installée l'armée du roi. [...] Quand Perceval vit la neige qui était tassée à l'endroit où s'était abattue l'oie, et le sang qui apparaissait encore, il s'appuya sur sa lance pour contempler cette image, car le sang et la neige ensemble lui rappelaient le teint frais du visage de son amie. Absorbé par cette pensée, il s'oublia lui-même : le vermeil de son visage ressortait sur le blanc de la même manière que ces trois gouttes de sang qui apparaissaient sur la neige blanche. À force de regarder, il lui semblait, fasciné par ce spectacle, qu'il voyait les fraîches couleurs de sa si belle amie. Perceval rêva sur les gouttes. »

---

212 DE TROYES Chrétien, *Perceval ou le Conte du graal*, trad. inédite et présentation de Jean Dufournet, Paris, GF Flamarion, 1997.

On retrouve les trois gouttes de sang lors du rêve de Néo [*Matrix Reloaded*]. Il voit la mort de Trinity lorsqu'elle chute de l'immeuble. Dans sa chute, elle est poursuivie par un agent qui lui tire une balle en plein cœur. Tout au long de la trilogie, le sang est un élément récurrent qui rappelle qu'il s'agit effectivement de corps humains non modifiés. Le sang devient le symbole de la création humaine, différente de celle des machines qui créent des programmes.

Pendant l'initiation du programme de saut, Néo chute sur le sol. De là, il se rend compte, lors de sa déconnection, qu'il peut mourir car il crache du sang sur ses doigts [*Matrix*].

L'agent Smith accompagné de deux autres agents tire sur Néo. En sang et le torse criblé de balles, il s'écroule. Néo l'élu est mort. Il faut attendre le baiser de la princesse [Trinity] pour qu'il ressuscite.

On retrouve les trois gouttes de sang du *Conte du Graal* et la neige dans la séquence de la montagne enneigée, lorsque Néo ouvre une porte en poursuivant le Mérovingien [*Matrix Reloaded*].

Perceval est un jeune héros, lié à sa mère :

« Il abat le chevalier Vermeil dont il prend les armes tout en conservant ses propres vêtements. Ainsi exprime-t-il à la fois son ignorance des usages du monde, un ingénu et un solide bon sens, un affectueux attachement à tout ce qui a été donné par sa mère et obstination de primitif. »

Il en est de même pour Néo qui est proche de l'Oracle. Celle-ci le materne en lui offrant des cookies ou des bonbons. Il est dépendant de ses conseils jusqu'au temps où il ne lui fait plus confiance.

Perceval doit dépasser le niveau où se complaît Gauvain. Néo doit se surpasser pour acquérir plus de pouvoir guerrier. Il doit courir le risque de perdre, comme Perceval, car il faut risquer et perdre pour regagner, en le décuplant, ce que l'on a perdu. Cela se vérifie lors des combats contre l'agent Smith ou les autres agents. Il perd souvent des combats mais, à chaque fois, il se relève et il s'améliore progressivement, jusqu'à devenir l'élu.

Perceval est aidé par des maîtres qui vivent loin de la cour arthurienne. Il finira par dépasser Gauvain.

L'équipe de pirates entraîne et initie Néo aux arts-martiaux issus de plusieurs générations de maîtres.

Perceval reçoit une triple éducation chevaleresque. Elle est :

« …amoureuse, courtoise et religieuse, qui, de la recherche d'un modèle, l'amènera à la reconnaissance sociale puis à la connaissance de soi. »

« Gornement de Gort, qui lui a donné des leçons sur le maniement des armes, lui apprend les obligations du chevalier : respect de la vie, de l'adversaire vaincu qui lui demande grâce, discrétion en paroles, aide aux dames, fréquentation des églises et recherche du salut de son âme. »

De son côté, Néo reçoit une initiation guerrière, celle des arts-martiaux. Il apprend la courtoisie auprès de Morpheus et la religion avec le peuple de Zion.

Souvent, Néo aide Trinity dans les combats, lorsqu'elle est en danger de mort. Il recherche son salut et veut assurer le salut du monde.

La trilogie toute entière baigne dans la religiosité, une religiosité teintée de syncrétisme [Occident et bouddhisme] et de manichéisme [Le combat de la lumière et des ténèbres].

L'initiation de Néo à la charité et aux offrandes a lieu lorsqu'il arrive à Zion. À la sortie de l'ascenseur, Trinity l'abandonne un instant pour qu'il se consacre à ses adeptes. Les communautés religieuses apportent des présents et des offrandes. On retrouve plusieurs religions identifiables par les offrandes apportées et les tenues vestimentaires.

Les mères demandent à Néo de veiller sur leurs enfants qui sont à bord des vaisseaux le « Gnosis » et « L'Icarus » [*Matrix Reloaded*].

On lit dans Perceval :

« Enfin, il accède à l'ordre du cœur, par la découverte progressive de la charité qui est supérieure à la largesse d'Alexandre et qui fonde la prodomie : il est alors un chevalier accompli, un peu prud'homme. Découverte d'une demoiselle. »

Dans la trilogie, Néo découvre Trinity. Il apprend la courtoisie pendant ses combats contre l'agent Smith. Cet ennemi farouche garde une certaine politesse lorsqu'il l'appelle « Monsieur Anderson ». Il laisse toujours Néo se relever lorsque celui-ci est à terre.

Au début du *Conte du Graal*, Perceval est un rustre mal dégrossi, étranger à tout ce qui n'est pas son obsession et naïvement attaché à sa mère. Il est aussi maladroit au combat qu'en amour. Dans la trilogie, on découvre chez Néo les mêmes limites. Lors des premières séquences de *Matrix*, on découvre un Néo maladroit, qui a le vertige et se fait prendre par les agents. Cette séquence rappelle *Sueurs Froides* (1958), d'Alfred Hitchcock, où John Ferguson dit « Scotty », un ancien policier, souffre du vertige. On retrouve la poursuite sur le toit dans *Matrix*. En cavale, Trinity poursuivie par des policiers et l'agent Smith court sur les toits puis saute sur le toit d'un autre immeuble.

Perceval fait la rencontre du maître des chevaliers. Dans un château, Néo rencontre Morpheus, « son maître », lorsqu'il va choisir la pilule rouge.

Perceval tue le chevalier Vermeil et s'approprie ses armes. Le valet apprend à Perceval à retirer et à mettre son armure. Perceval accomplit des progrès considérables avec Gornement de Gort, qui lui enseigne comment utiliser armes et cheval.

Morpheus et son équipe, initie Néo aux techniques de combat. Tout au long de la trilogie, ce jeune novice s'améliore jusqu'à ce qu'il devienne un super héros.

Perceval vient à bout de l'orgueilleux De La Lande puis de Sagremor et de Ken : Gauvain reconnaît en lui un être d'exception.

Sur le toit, Trinity remarque en Néo un être extraordinaire lorsqu'il combat contre les agents. Elle lui dit qu'il bouge aussi rapidement que ses ennemis et que personne n'est aussi rapide. Quand ils sortent de l'ascenseur après que Néo ait embrassé longuement Trinity, celle-ci lui dit qu'ils ont le temps. Il faudra attendre la soirée de Zion où Néo a rendez-vous avec elle dans la grotte, pour être témoin de leur relation amoureuse. C'est ici que l'initiation amoureuse sera la plus complète et la plus explicite. Ils s'éclipsent pour s'isoler et faire l'amour durant la soirée de la rave party sensuelle.

Quant à Perceval, « Au château de Blanchefleur commence son initiation amoureuse, incomplète certes et moins complaisamment prolongée que celle de Daphnis et Chloé. Bien que Perceval ne désire pas Blanchefleur, qu'il ne se rende compte qu'il aime et qu'il ne voit pas sa

beauté, il découvre, par une sorte de révélation, la joie des sens, des baisers, du badinage et l'enthousiasme, l'émulation à la prouesse. Il ressent une certaine émotion à la tendresse, de pitié et d'ouverture aux tournements d'autrui. »

Néo se comporte comme Perceval ; la preuve est donnée par l'Oracle. Elle lui fait remarquer que Trinity « en pince pour lui ». Elle lui dit qu'il est mignon mais pas très dégourdi. En effet, il ne voit pas l'amour de Trinity. Il faudra attendre plusieurs démonstrations de séduction de la part de celle-ci. Avec raffinement, la joie des sens lui sera montrée par le Mérovingien et Perséphone.

Le Mérovingien demande à l'équipe de pirates s'ils désirent manger et boire. En levant un verre de vin, il leur fait découvrir les sens olfactifs. Ce dernier parle du vin français « Château Obrion 1959 ». Il commente les bienfaits d'un dessert qu'il a conçu pour une jeune femme blonde séduisante. Il décrit la sensation, la bouffée de chaleur, le cœur qui palpite. Un peu plus tard, Perséphone isolée du Mérovingien, demande à Néo un baiser comme s'il embrasserait Trinity. Elle aimerait retrouver ce sentiment qu'elle a éprouvé, il y a fort longtemps. Elle parle d'une grande émotion pour une petite demande, un baiser. Ensuite, Morpheus, Trinity, Persephone et Néo traversent une cuisine. Le travail des cuisiniers renvoie le spectateur aux sens et au plaisir du goût. Dans ce lieu, on découvre l'eau et le feu, la vapeur du lave-vaisselle. On coupe des légumes, une poêle se met à s'enflammer. Néo découvre les plaisirs des sens par la nourriture, il s'initie au baiser amoureux et au badinage avec Perséphone.

Perceval reçoit une initiation symbolique.

« Avec l'épisode des gouttes de sang sur la neige, dans une scène de contemplation extatique, il apprend l'intériorité et la méditation par le retour sur soi-même, il atteint au raffinement de l'amour courtois. »

À plusieurs reprises [Premier volet : *Matrix*], Néo s'aperçoit qu'il saigne ; il prend conscience de son corps. Les agents lui confirment qu'il peut mourir, puisqu'il n'est qu'un humain.

À la sortie de la cuisine, nous découvrons un lieu baroque orné de deux magnifiques escaliers. Pour protéger le maître des clés, Néo se bat.

Dans *Perceval*, « Il découvre Gornement de Gort, Blanchefleur, il risque sa vie pour eux, s'il échoue au château du Graal, il est capable d'aller au-delà des apparences ; il prend conscience

de l'unité de son moi et de ses responsabilités ; aussi veut-il réparer ses erreurs passées [envers sa mère et la demoiselle tente, comme plus tard pour le Graal]. Maître de lui-même, il choisit librement dès l'épisode de son affrontement avec les agresseurs de Beaurepaire. »

D'un seul coup, blessé par une arme blanche, Néo se met à saigner devant ses adversaires. Le sang coule à flot ; le Mérovingien constate la blessure de Néo. Il dit à son équipe de guerriers que finalement Néo n'est qu'un humain. Par la suite, celui-ci combat tous ses agresseurs jusqu'à leur mort. Vainqueur, il poursuit le Mérovingien qui s'enfuit mais tombe sur une porte fermée. À son ouverture, il découvre une vue sur une montagne enneigée.

Cet endroit baroque est comme l'équivalent du lieu de « Beaurepaire », car Néo accède par la suite à l'ouverture de la porte qui mène au château, celui de la montagne enneigée. Néo y découvre la contemplation extatique. Cet espace métaphorique représente la force et la domination.

Dans cet espace, Néo accède à cette force de super héros de B.D. Il se surpasse, va au-delà des apparences. Cet endroit lui permet d'accéder à la connaissance de soi et de s'envoler pour aller sauver ses amis poursuivis par les dédoublés.

On assiste à l'initiation au symbole chez l'Oracle quand un jeune orphelin montre à Néo que la cuillère « n'existe pas ». En cadeau, l'Oracle lui fera parvenir la cuillère par Mouss qui la donnera à Néo quand l'équipage du « Nebuchadnezzar » part à la guerre contre les machines. Ce cadeau provoquera le choix déterminant pour Néo qui le fera accéder à la connaissance de soi.

Dans le conte du Graal, Perceval va progressivement accéder à la connaissance de soi.

« Celui-ci devient une étape sur la voie de la connaissance de soi, médiateur entre le héros et l'objet de sa quête, qui n'est pas la femme mais lui-même. L'armée le pousse à éprouver le désir et le besoin de se retrouver : c'est le miroir où se projette la beauté divine et qui rend possible l'accès au Graal. »

« Perceval est devenu un chevalier : il a dépassé Ken et atteint le niveau de Gauvain. »

Dans la trilogie, progressivement, la vocation guerrière conduit Néo à se découvrir afin d'être performant au combat et de devenir un guerrier redoutable. L'apprentissage se fait au-delà de l'initiation au Kung-Fu ; elle se pratique durant les diverses situations de combat, comme une quête.

Néo devient un super-héros, il possède des pouvoirs que les autres pirates n'ont pas. Il est devenu un chevalier des temps modernes, capable d'arrêter les balles, de combattre plusieurs ennemis à la fois et de s'envoler pour leur échapper.

L'étude comparative de *Neuromancien* et du *Conte du Graal* montre que des films comme la trilogie *Matrix* empruntent aux dernières technologies mais se nourrissent aussi de la littérature pour créer un imaginaire. Dans les deux livres, il est question d'un parcours initiatique. Il en est de même dans la trilogie pour Néo destiné à devenir l'élu. Ces différentes strates de lecture correspondent à un jeu vidéo où il est question de niveaux à franchir, afin d'accéder à des paliers supérieurs, pour continuer le jeu et devenir vainqueur.

2.3 Le corps biomécanique

> Chez les Romains, écrire était une façon servile : l'homme libre n'écrivait pas, il dictait à un esclave - ou du moins (on le sait par l'exemple de Cicéron) lui donnait immédiatement son brouillon hâtif à recopier. Aujourd'hui encore, la machine à écrire reste un instrument de classe, liée à un exercice du pouvoir ; cet exercice suppose une secrétaire, substitut moderne de l'esclave antique : c'est la secrétaire elle-même, son corps soudé à sa machine, qui est la prothèse manuelle du patron, l'équivalent du crochet des pirates manchots. [213]

Ce prolongement, ce corps soudé à la machine à écrire ne rappelle-t-il pas le film de David Cronenberg *Le Festin Nu* ? Dans cette œuvre parfaitement adaptée au roman, la machine à écrire en métal finit par devenir organique. Il n'y a plus de frontière entre la chair et le métal. La machine devient une créature vivante. Ces êtres vivants sont hybrides dans leur constitution. Ils empruntent les pièces mécaniques aux machines pour créer une symbiose.

En sciences, le terme « biomécanique », définit l'application des lois de la mécanique aux organismes vivants. Dans la présente étude, l'expression de « corps biomécanique » est à prendre dans le contexte de l'hybridation entre le vivant et la matière.

La biomécanique pose la réflexion du corps et de la fusion de l'inerte, la matière. Dans son article intitulé « Interactivité : une définition introuvable », Catherine Guéneau donne des précisions autour de l'organique et de la matière :

> La relation homme/machine pensée à travers le parallèlisme vivant/inerte n'est pas née avec la cybernétique mais traverse l'histoire des sciences. Influencé sans doute, par le mythe de Dédale défiant les lois de la gravité, Roger Bacon dès la fin du XIIIème siècle, évoque la

[213] BARTHES Roland, *Le plaisir du texte* précédé de *Variations sur l'écriture*, Paris, du Seuil, 1973, p.56.

> possible construction d' « instrumenta volandi ». Idée plus largement reprise par Léonard de Vinci et ses célèbres « machines volantes » inspirées de l'observation de la nature et du vol des oiseaux. Avec la cybernétique, il n'est plus seulement question de la modélisation de l'organique sur le technique mais de la projection imaginaire d'une possible substitution de l'un par l'autre. Une partie de l'histoire de l'informatique s'inscrira dans cet héritage, comme pour conférer un pouvoir extraordinaire à la machine jusqu'à la rendre capable de rivaliser avec le vivant. Les recherches dans le domaine de l' « intelligence artificielle », représentent une des plus fortes tendances de ce courant idéologique qui puise ses racines dans une lointaine enfance mythologique, comme celle des humanoïdes forgés par la main de l'homme, quand Pygmalion crée Galatée. Réminiscence du désir enfantin de prêter vie et parole à des objets inanimés ? [214]

Précédemment, *Immortal* d'Enki Bilal, a fourni une application concrète de ce genre d'hybridation entre le vivant et la matière. Il s'agissait, au début du film, de la séquence où Horus remplace la jambe sectionnée de Nikopol en fusionnant à son corps un tronçon de rail de la station de métro.

La trilogie *Matrix* met également en œuvre la biomécanique. Modifiés corporellement, les pirates de *Matrix* sont connectés sur la base de l'analogie homme/machine.

Dans son étude des nouveaux dispositifs numériques en salle de cinéma, Catherine Guéneau apporte un éclaircissement au sujet du corps de l'homme connecté à la machine :

> L'analogie homme/machine est au cœur de la science du futur ; John Von Neumann, quand il met au point les premiers calculateurs les nomment explicitement *electronic brain.* Le code binaire du programme informatique est directement inspiré de l'étude du système nerveux humain. Le parallèle entre l'ordinateur et le cerveau tend à assimiler les processus mentaux à des opérations de calculs et l'intelligence à une capacité de communication complexe : un contenu rationnalisable devient alors facilement transférable à une machine. La pensée ainsi réduite à une série de calculs reproductibles peut prendre place sur un autre support que biologique, en l'occurrence ici électronique. A partir de là, la greffe de l'organique sur le technique peut prendre. Dotée d'une certaine autonomie de pensée-calcul, munie d'un « cerveau électronique », la machine devient communicante. Mais pour admettre qu'une machine puisse communiquer, encore faut-il réduire sa conception de la communication humaine à une simple transmission de messages, comme l'a fait notamment Wiener dans la mouvance de Shannon et de Weaver, quand il met au point les premiers calculateurs les nomment explicitement *electronic brain.* Le code binaire du programme informatique est directement inspiré de l'étude du système nerveux humain.[215]

L'observation de la réduction du cerveau introduit au système de la machine et de la négation du corps ressortent de cette étude. La cyberculture tente de s'affranchir de ce fardeau, le corps devient anachronique pour renaître dans la R.V. alimenté par un discours religieux comme celui de Néo, qui devient l'élu.

---

[214] Disponible sur http://www.mediascreationrecherche.com/interactivite2.pdf, ‹ consulté le septembre 2009›.

[215] Disponible sur http://www.mediascreationrecherche.com/interactivite2.pdf, *op. cit.*

Dans son article « Vers la fin du corps : cyberculture et identité », dans la partie cyberespace, David Le Breton parle de la transition de l'homme vers l'immatériel :

> Les innombrables conversations virtuelles, fragiles et éphémères sont aujourd'hui symptômes des carences du lien social, elles renvoient à une soif de contact en même temps qu'à un souci de se préserver, de ne pas s'engager outre mesure. Les communautés virtuelles sont bien une « société des esprits » dans une autre version que celle rêvée par Minsky. Pour Negroponte, nous vivons « le passage irrévocable et irréversible des atomes aux bits », une transformation de la chair du monde ou du contenu des choses en informations. Dès lors la frontière entre les mondes, les objets, et les hommes s'effacent, tout devient commutable en puissance puisque tout est régi en dernière instance par les mêmes unités de base. [216]

L'humanité serait réduite, transformée en informations. Le corps ne serait plus qu'un numéro surveillé par Big Brother pour en revenir à la littératue de S-F. [le roman*1984*, de George Orwell].

Concernant le cinéma de S-F, il est bon de rappeler qu'avant la trilogie *Matrix*, H.R. Giger, dessinateur et sculpteur, avait réalisé la créature nommée Alien dans les différents films où elle apparaît : *Alien* (1979), de Ridley Scott ; *Aliens* (1986), de James Cameron ; *Alien 3* (1992), de David Fincher ; *Alien Resurrection* (1997), de Jean-Pierre Jeunet ; *Aliens vs Predator* (2004), de Paul W. S. Anderson ; *Alien vs Predator* : *Requiem* (2007), de Colin et Greg Strause. H.R. Giger avait aussi réalisé les décors de *Dark City* (1998), d'Alex Proyas qui seront recyclés dans la trilogie pour des raisons à la fois esthétiques et économiques. Son œuvre est composée essentiellement d'organique et de mécanique.

Dans le premier volet de la trilogie, *Matrix*, après avoir choisi la pilule rouge, Néo va passer à travers le miroir. Il va « renaître des machines ». Dans cette séquence on peut voir son corps câblé baigner dans le liquide amniotique. Tout à coup, surgit une machine, semblable à un insecte, qui débranche le câble situé derrière le crâne de Néo. L'insecte mécanique part ; les autres câbles connectés aux diverses parties du corps de Néo se détachent d'eux-mêmes. Le liquide amniotique s'évacue en entraînant rapidement le corps de Néo le long d'une sorte de tuyau.

À la sortie du tuyau, Néo chute dans l'eau et se débat pour tenter de se maintenir à flot. Un treuil le remonte hors de l'eau et le conduit directement dans le vaisseau de Morpheus. Une fois à bord, Néo subit des traitements d'acupuncture. Ensuite, on lui enlève les aiguilles et on

---

[216] Disponible sur http://www.cairn.info/article.php?ID_REVUE=RIP&ID_NUMPUBLIE=RIP_222&ID_ARTICLE=RIP_222_0491#section1_s1n2, ‹ consulté le 5 août 2009 ›.

pratique la désinfection de ses implants. Il dort. À son réveil, il enlève une tige enfoncée dans son avant bras gauche. Le retrait laisse apparaître un implant. La présence d'implants à la surface de son corps révèle la transformation biomécanique que son organisme a subi. Ces implants sont indispensables pour la connexion à la matrice, qui s'opère par le biais d'un implant principal situé derrière le crâne. Néo essaie d'atteindre ce dernier, c'est alors qu'arrive Morpheus.

Morpheus explique à Néo le comportement des machines sur les humains. Cette séquence montre un bébé câblé et connecté à une machine qui le nourrit. Morpheus explique que les machines « cultivent les humains ». Le corps devient donc hybride. Il est composé d'organique et de mécanique. Après sa première expérience de connexion, une fois déconnecté, Néo refuse de croire à ce que disent les pirates.

Par la suite, il constate que Tank, l'opérateur, n'a pas d'implants. Celui-ci lui explique qu'il a été créé par des humains, comme son frère Dozer, « à l'ancienne », par leur mère qui les a mis « naturellement » au monde. Les prochaines connexions de Néo doivent servir à son entraînement aux arts martiaux et au programme de sauts.

Lors de l'exercice du saut d'un immeuble à un autre, Néo échoue. Il s'écrase sur le sol. Lors de la déconnexion, il s'aperçoit qu'il saigne et qu'il n'est finalement qu'un humain : il est couvert de sang, il s'en aperçoit lorsqu'il porte ses doigts à sa bouche. Ensuite, il crache.

Dans le vaisseau, lorsque les pirates décident d'aller voir l'Oracle, ils sont connectés par leurs implants. Le plus jeune des hommes est abattu par les policiers et meurt sur le fauteuil où il est connecté. Cypher le traître se fait déconnecter. Puis à son tour, il déconnecte Apoc et Switch pour les tuer. Tank tue Cypher et déconnecte Trinity. Plus tard, il explique à Néo ce qui risque d'arriver à Morpheus, suite à sa capture par les agents. Il doit subir un interrogatoire. Pour sauver Zion, Tank décide de déconnecter Morpheus, mais Néo s'y oppose. Il décide de ne pas le faire, se référant aux prédictions de la prophétie. Trinity est connectée lorsque Tank lui charge le programme d'apprentissage de pilotage d'un hélicoptère pour sauver Morpheus.

Dans la station de métro, Trinity s'échappe par le combiné téléphonique de la cabine ; elle se retrouve déconnectée par l'équipage du vaisseau. Néo réalise son premier combat contre l'agent Smith dans la station. On le voit connecté, il crache du sang par la bouche. Néo est entouré de Trinity qui lui essuie la bouche comme un manager de boxe ; elle dit à l'équipe qu'il ne tiendra jamais. Les sentinelles arrivent mais Néo est toujours pourchassé par les trois agents.

Toujours connecté, c'est le seul à ne pas être revenu à bord du Nebuchadnezzar. Les balles tirées par l'agent Smith lui transpercent le corps.

Veillé par Trinity et Morpheus, il s'agite sur son fauteuil de connexion.

La machine de cardiologie se met à retentir, elle indique que son cœur s'est arrêté. Néo l'élu est mort, Trinity lui murmure qu'il est l'homme qu'elle aime. La prophétie lui avait révélé qu'il serait l'élu et qu'il sauverait les humains. Elle l'embrasse, Néo revient à la vie. Il se met à arrêter les balles puis poursuit l'agent Smith. Comme un bélier, il fonce sur le corps de son ennemi pour le pénétrer. Nous voyons plusieurs boules se former sous la peau de la main de l'agent, puis elles remontent jusqu'à son visage. Des implants sont posés de chaque côté de son front, comme des cornes. Cette séquence rappelle le visage de l'artiste Orlan, évoquée dans la suite de cette étude.

Dans le vaisseau, sur le fauteuil, Néo se réveille et embrasse Trinity. Par le canal de l'implant principal, les connexions sont des moments de transition du monde réel à des mondes virtuels, de l'espace réel à des espaces virtuels. A ce moment apparaissent des écrans informatiques avec le code de couleur verte. Le corps devient alors le réceptacle d'une prise de connexion.

Ce genre de situation se retrouve dans *eXistenZ*, de David Cronenberg. C'est une allusion à la séquence de la naissance de la créature du docteur Frankenstein (1910), de Searle Dawley et le *Frankenstein* (1931), de James Whale avec Boris Karloff. Il se retrouve également avec la femme-robot dans *Metropolis* (1927), de Fritz Lang, où elle prend une autre vie une fois le courant électrique passé.

Quelque soit la connexion, elle symbolise et apporte une nouvelle vie. Dans *Frankenstein* et dans *Metropolis*, il était déjà question d'une nouveauté ; la découverte de l'électricité par Thomas Edison. Il suffisait de brancher une créature pour la réanimer dans l'espace réel. Maintenant, le branchement des technologies informatiques ne sert pas à faire revivre une créature dans le réel, mais il sert à faire transiter l'utilisateur connecté dans un autre espace imaginaire basé sur le réel. Dans la trilogie, les corps des protagonistes sont comme endormis. Leurs fonctions motrices ne sont plus vraiment présentes, mise à part la vision du sang lors des combats.

Dans ce deuxième volet de la trilogie, *Matrix Reloaded*, se déroulent plusieurs séquences de connexion par des implants :

- Lorsque Link, conducteur du Nebuchadnezzar, demande l'accès au contrôle de Zion, on remarque que l'équipe de pirates est connectée sur des fauteuils disposés en cercle. Dans cette séquence on voit une jeune femme taper sur un écran tactile transparent. Le décor est dominé par la couleur blanche.

- Lorsque Morpheus de s'adresse au peuple de Zion dans la grotte, on voit des implants sur son torse.

- Pendant la rave party, on aperçoit ceux de Néo, derrière le crâne, et ceux de Trinity, sur les bras, lorsqu'ils s'embrassent, durant leur rencontre dans la grotte. Pendant la séquence d'amour, les implants apparaissent sur leur corps dénudés.

- Après la rixe contre les agents Smith, Néo s'envole comme Superman. Peu de temps après, Trinity est en compagnie de Morpheus. Elle déconnecte Néo qui leur parle de la multiplication des agents.

- Lorsque l'équipe de pirates, accompagnée du maître des clés, décide de se rendre au cœur du réseau [la tour de verre, avec ses nombreuses portes], on voit les connexions de Néo et de Morpheus à bord du Nebuchadnezzar.

- Plus loin, lorsque tous sont entrés au cœur du réseau, ils sont toujours connectés dans le vaisseau.

- Quand Néo s'explique avec l'architecte de la Matrice, il doit faire un choix. Il décide de sauver Trinity. Pendant ce temps, Link déconnecte Morpheus car Trinity lutte contre un agent qui risque de la tuer. Trinity se jette à travers la vitre d'un immeuble de verre qui vole en éclats. Elle est poursuivie dans sa chute par un agent qui lui tire une balle en plein cœur.

- Dans le Nebuchadnezzar, Néo est en connexion. À côté de lui, Trinity, connectée, serre l'accoudoir. Néo vole à la manière de Superman à son secours. Il réussit à la sauver de sa chute puis il lui enlève la balle de son corps. Pendant cette action, à bord du vaisseau, Morpheus lui fait une injection. La machine se met à retentir. Sur son fauteuil, Trinity se meurt dans les bras de Néo. Il plonge et introduit sa main dans le corps de sa bien-aimée pour réanimer son cœur. Au rythme de la machine de cardiologie, sur le fauteuil de connexion, Trinity se réveille sous les yeux de Morpheus et de Link.

Dans le troisième volet, *Matrix Revolutions*, à bord du Nebuchadnezzar, Link aide à la connexion dans le but de retrouver Néo disparu. Morpheus est connecté. Une voiture noire roule, à l'arrière se trouvent Trinity et Néo, à l'avant, Morpheus. Néo dit qu'il veut aller voir l'Oracle, car selon lui, c'est sa dernière chance. Dans le vaisseau, Trinity le déconnecte. Néo dit qu'il a besoin de temps à l'équipe de pirates. De dos, on voit les implants de Maggie, la femme médecin. Puis, plus loin, lors de la séquence des adieux, avant l'embarquement pour la guerre, on remarque ceux des pirates, Morpheus, Néo et Trinity. La dernière connexion se fait quand Néo, les yeux brûlés, est face à une tête qui a une voix de robot. Son corps se fait connecter à plusieurs endroits, pour finir derrière le crâne. Néo va affronter en duel l'agent Smith qui a pris les pouvoirs de l'Oracle. Leurs combats se feront devant une armée d'agents. Il faudra que Néo connecté devienne un être de lumière, pareil à Perceval, pour qu'il puisse vaincre tous les agents et sauver Zion du pouvoir des machines.

> La matrice n'est peut-être qu'une production imaginaire d'un supercerveau condensant tous les cerveaux humains ? C'est ce qui transparaît dans le discours prophétique de Morpheus dans le premier volet de la trilogie : 'Bienvenue dans le monde de l'IA, conscience unique qui s'est répandue dans toutes les machines.' Mais cette conscience unique n'est peut-être que celle de l'homme, et le fait de mettre hors circuit la matrice pour libérer l'homme n'est qu'un discours annonciateur des dangers d'un développement technologique non maîtrisé. Rien de très nouveau dans cet avertissement. Il ne fait que reprendre la mise ne garde de Kubrick dans *2001, L'Odyssée de l'espace* à travers le personnage de Hall, le supercalculateur de la station orbitale. [217]

L'étude des trois volets de la trilogie, vérifie que le propos de la biomécanique traverse toute la trilogie. Les corps des pirates sont hybrides. Leur organisme est doté d'implants. Cette hybridité leur permet une relation entre leur corps et la machine. En définitive, ils ont une fonction de prise femelle : ils reçoivent la connectique mâle imposée par les machines.

Les connexions sont aussi la réalisation du vieux fantasme technologique et biologique de l'humain relié à la machine. Ce concept laisse croire que si l'humain était mis en réseau par le biais d'un ordinateur, il se surpasserait. L'humain pourrait voler comme Superman et arrêter les balles. Il serait capable d'enregistrer très rapidement un grand nombre d'informations comme un autiste. Dans la trilogie *Matrix*, au-delà de la réparation du corps humain [greffe d'organes de synthèse comme dans *Immortal*], il y a dépassement du corps. L'homme fait des expérimentations jusqu'à l'extrême, face à l'inconnu et à l'invisible, bien que dans le film tout soit « réellement visible ». L'invisible est rendu visible par le montage de séquences.

---

[217] MILLION Alain, *La réalité Virtuelle*, *Avec ou sans le corps ?* , Paris, Autrement, 2005, p.70.

Néo a été conçu par les machines et non par procréation. C'est finalement la séquence d'amour pendant la rave party qui représente le corps dans ce qu'il a de plus humain, malgré la présence d'implants.

La renaissance de Néo par les machines renvoie aussi à l'art contemporain, avec un artiste comme l'australien Stelarc. On reconnait la performance « Body supension » dans la séquence où le corps de Néo est suspendu pour être remonté ainsi à bord du Nebuchadnezzar. Son corps est dans la même position et attitude que celui qui est peint par Stelarc. Il est en suspension dans l'air, maintenu par des câbles, avec le vide autour de lui, dans l'espace.

Cet artiste propose de nombreuses œuvres qui ont un rapport avec des interfaces homme-machine. Dans ses recherches, Stelarc introduit robots, prothèses et internet. Il reconnaît qu'avant lui des hommes ont créé des machines qui peuvent être manipulées. Quant à lui, il travaille sur le prolongement du corps en utilisant un troisième bras artificiel. Il en déduit que les humains sont d'une certaine manière des corps prothétiques [*Crash*, de David Cronenberg] et des cyborgs.

En 1996, dans sa performance « Ping Body », le corps de Stelarc devient entièrement câblé. Son corps connecté au réseau lui permet qu'une stimulation électrique soit déclenchée par le biais de l'internet au moyen de requêtes informatiques [ping]. Ces dernières sont adressées à des sites choisis aléatoirement. Le ping permet de faire une requête pour savoir si la connexion est établie et s'il y a une réponse. En bref, si l'aller et le retour se font, la connexion est établie. Les valeurs de ces pings ou requêtes sont comprises entre 0 et 2000 millisecondes. Par l'interface programmée, elles sont modifiées et converties en un courant de 0 à 60 volts qui est ensuite envoyé dans les muscles de l'artiste. L'interface permet de voir les mouvements de son corps. Le concept et la réalisation de l'œuvre « Ping Body » met en symbiose le corps humain et la machine. Le corps devient ainsi contrôlé par celle-ci, soumis à l'interface de l'ordinateur et aux requêtes de l'internet pendant la mise en réseau.

Kairo mettait en évidence des expériences de prolongement du corps par le moyen de la webcam et de la mise en réseau. Cette démarche fut déjà explorée et utilisée dans l'art contemporain, grâce à la vidéo comme outil de prolongement du corps. Ce corps représenterait un certain idéal.

N. Katerine Hayes affirme à ce sujet : « La question n'est plus tant de savoir si nous allons devenir post-humains, car la post-humanité est déjà là. Elle est plutôt de savoir qu'elle sorte de post-humains nous allons devenir [218] ».

Dans tout le déroulement de la trilogie, le corps et son identité est une question importante dans le contexte numérique surtout pendant les phases d'interconnexion en réseau. Néo acquiert une autre identité après un parcours initiatique fastidieux, lors des multiples connexions établies. En retour, il devient l'élu doté de pouvoirs surhumains. Dans la R.V. de la trilogie, il est possible d'accéder à plusieurs niveaux de pouvoirs. Tel est le cas avec l'agent Smith quant il prend le pouvoir sur les corps pour les transformer en agents. La possession du corps de l'Oracle lui permet d'accéder à l'ultime pouvoir. Il obtient une connaissance supérieure à celle de Néo : un sixième sens. Pour devenir vainqueur, Néo devra posséder la connaissance de soi. Dans les vaisseaux, pendant les connexions, les corps deviennent des matériaux ; ils sont quasi inactifs. Sur leur fauteuil, ils perdent le sens de la communauté et sont réduits à une individualité, « Si, comme le veut Baudrillard, l'ob-scène est l'effet de surface et d'image généralisé qui ôte toute profondeur au monde et le prive de toute critique […] [219] ».

De ces images, où les corps sont connectés, rien ne transparaît de leurs pensées, de leur émotions. Enfin, la séquence de connexion finale est la plus singulière. Elle s'effectue par des branchements à plusieurs parties du corps. Les câbles soulèvent Néo comme si une pieuvre s'emparait de lui avec ses tentacules [allusion à Jules Vernes].

Lorsqu'il a les yeux brûlés, Néo est capable de percevoir les êtres de lumière : l'agent Smith est en flamme. La connexion principale reste toujours l'arrière du crâne. Les connexions renvoient Néo au monde de l'invisible, celui du divin. Il serait en contact avec lui par le biais de la mise en réseau de tout son corps. Pour cela, il doit se connecter par le robot [la tête]. Il devient un être différent, dépourvu de corps physique. Néo devient à son tour un être de lumière [comme Perceval]. C'est peut-être ici la rencontre avec la R.V. , car la lumière est immatérielle. Quand la fin de la guerre est annoncée, Niobe et Morpheus sont enlacés. Elle remercie Néo pour

---

[218] HAYLES N. Katherine, How we Became Posthuman, Virtual Bodies in Cybernectics, Litterature, and Informatics, Chigago, University of Chigago Press, 1999.

[219] BUCI-GLUCKSMANN Christine, « *Les métamorphoses du féminin : Orlan, Cindy Sherman, Mariko Mori* », *Politique de la photographie du corps*, Catherine Couanet, François SOULAGES, Marc TAMISSIER (dir.), Paris, Klincksieck, 2007, p. 95.

ce qu'il a fait et où qu'il soit. Morpheus lève les yeux au ciel. Ce mouvement de tête montre bien que Néo est près du divin. La résultante de cela est dans l'image finale où l'on voit Seraph, l'Oracle et Sati. L'Oracle demande à Sati : « C'est toi qui a fait ça [Le paysage] ? ». Elle lui répond : « Oui. ».

Le paysage « réel » serait donc fait par un enfant comme un dessin coloré en signe de paix contre la guerre.

3. *eXistenZ*, de David Cronenberg, mise en réseau du corps

3.1 L'atelier des expérimentations

> L'idée essentielle consiste à montrer comment les artifices technologiques conçus comme des prolongements du corps humain contribuent à façonner notre corps. En fait, ce n'est pas le corps qui se métamorphose, c'est plutôt le corps qui s'altère pour devenir un corps amplifié par des outils technologiques. Cette altération, pour le cinéaste, est positive pour le corps. Plus qu'un corps contaminé, c'est un corps hybride qu'il met en scène. Hybride parce qu'il incorpore au sens premier quelque chose d'étranger (l'ADN d'une mouche dans *La Mouche*, les ondes télévisuelles dans *Videodrome*, la réalité virtuelle dans *eXistenZ*). [220]

De la friche industrielle désaffectée [*Kairo*, *Spider*], à la clinique [*Immortal*], et au vaisseau spatial [*Matrix*], les lieux d'expérimentation du corps sont multiples. La citation du décor industriel est importante dans l'œuvre de David Cronenberg ; elle permet d'introduire le métal dans la représentation du corps. Ici, dans *eXistenZ*, c'est un lieu singulier qui sert à préparer le corps pour son prolongement. Il s'agit d'une station service appelée « Country Gas Station ».

Au sujet des noms des lieux, ils gardent l'essentiel. Ils sont appelés : station-service, motel, restaurant chinois. Rien de plus banal. À l'extérieur, sur la pompe à carburant, Allegra Geller rencontre une créature mutante à deux têtes. Celle-ci s'apparente à une chimère et annonce déjà l'hybridation du corps. A l'intérieur du garage, Ted Pikul doit faire le choix d'accepter la pose d'un bioport. Dans la trilogie *Matrix*, Néo doit faire également un choix, celui de prendre la pilule rouge ou bleue que lui propose Morpheus.

Allegra Geller dit à Ted Pikul qu'il est au pied du mur dans la cage où il s'est enfermé à vie, le plus à l'étroit possible. Il est question du même point de vue dans *Matrix*. La population

---

[220] MILLION Alain, *La réalité Virtuelle, Avec ou sans le corps ?* , *op. cit.* , p. 75.

aurait été dupée par le système qui lui aurait imposé une certaine vision et caché la vraie représentation du monde.

eXistenZ et *Matrix* offrent le choix d'accéder à « une vie nouvelle ». Dans les deux films, les protagonistes doivent accepter ou sont contraints de changer leur quotidien pour atteindre la R.V. Dans le garage, les nombreux câbles suspendus aux murs annoncent déjà la mise en réseau. Il ne manque plus que la prise, l'implant ou le bioport, indispensable à la connexion. Pour ce faire, le corps de Ted Pikul doit subir une modification. De peur, il refuse l'intervention du pistolet hydropneumatique. Ce dernier est trop imposant par rapport au premier outil qui avait servi à marquer son corps d'un repère pour la pose de l'implant. Un tel moment d'inquiétude, pour le spectateur, était déjà présent dans *Les Yeux sans visage* [221] (1959), de Georges Franju. Le professeur Genessier dessine le visage qu'il va par la suite découper. Pourtant, les outils mécaniques du garage sont banals. Quant Ted Pikul essaie de se défendre avec la clé à griffe, cela montre effectivement que ce n'est qu'un outil de garagiste. Pourtant, il détourne lui aussi la fonction de cet objet car il décide de s'en servir comme arme de défense. C'est certainement grâce à cette banalité des objets et du lieu que David Cronenberg ancre le réel dans son film. Ensuite, il transgresse la destination des objets et de l'espace dans la narration.

Quand Ted Pikul demande si les outils sont stérilisés, le gros plan effectué sur la caisse à outils évoque le médical.

---

[221] Le nom de Georges Franju et de son film *Les Yeux sans visage* sont cités à plusieurs reprises dans le cours de cette étude. Gérard Leblanc explique dans son essai, déjà cité également, sur ce cinéaste, de quoi naît la peur au cinéma, « Machine à lumière et à ténèbres » Il met en corrélation le spectateur et ses peurs, selon les variations de lumière face à l'écran, dans le contexte de la salle obscure :

> « De l'autre côté, il y a la terreur de l'anesthésie, de l'endurcissement sans retour. La peur oscille au cinéma entre ces deux états limites qui, tous deux, ont à voir avec la mort. Le dispositif chirurgical les actualise l'un et l'autre. Point de convergence : le corps du patient, immobilisé sur la table d'opération. Tous les gestes effectués sur son corps se déroulent en son absence, et il n'en connaîtra peut-être jamais rien. » [LEBLANC, Gérard, *Georges Franju cinéaste, Chirurgie de la peur*, éd. Paris : Maison de la Villette, 1992, p.107.]

Georges Franju avait fait appel à son ami chirurgien le Dr Cloué pour le tournage des *Yeux sans Visage*, ce qui a donné une valeur documentarisante à l'acte d'opération-chirurgicale filmée. Cobaye, le spectateur souffre en regardant les gestes médicaux, il se retrouve dans l'espace de la sensation, face à lui-même, à ses peurs, à ses phobies. Sa conscience lui souffle qu'il pourrait mourir si quelque chose se passait mal ; qu'il n'est en définitive qu'un humain.

Lorsqu'une intervention chirurgicale va être effectuée dans un film, il y a toujours un gros plan ou un plan de détail sur la palette d'outils médicaux. Fréquemment, on peut observer une disposition rigoureuse des outils. La rigueur et la rigidité de leur disposition dramatisent le plan aux yeux du spectateur. Ces plans sont des éléments déclencheurs qui créent l'émotion : l'attente du scalpel qui va inciser la peau après un traçage précis, « ...où le crayon à dessin du chirurgien semble soudain se muer en poignard pour un geste assassin [222] ».

David Cronenberg détourne les objets de leur destination initiale pour transgresser le réel par le jeu de ses acteurs. Ted Pikul renvoie le spectateur au bloc opératoire, car il éprouve la phobie de la pénétration chirurgicale.

Ted Pikul se fait « violer par surprise » par Gas de connivence avec Allegra Geller. Cris de douleur ou de jouissance. Ted Pikul est « dépucelé ». Il y a transgression du corps humain par la rencontre de la chair et du métal. Alain Masson parle de l'hybridation dans *Spider* (2002), de David Cronenberg :

> La garantie porte donc sur un être imaginaire, arachnéen - *Spider* plutôt que M.Cleg - et repose sur une thématique propre à Cronenberg et dépourvue d'appuis extérieurs à son œuvre, la définition du corps par son altération à la fois animale et mécanique. [223]

Dans l'œuvre de David Cronenberg, Alain Masson annonce l'altération du corps hybride. On retrouve cette altération dans *La mouche* avec le processus du changement d'ADN qui accentue la métamorphose. Dans *Crash*, de David Cronenberg, le corps devient accidenté et a recours à des prothèses métalliques. L'accident mortel est l'ultime fusion du corps et de la machine. Cette rencontre de la chair et du métal sert à lutter contre les pertes de mobilité du corps qui subit des réparations mécaniques. L'arme en métal de Max dans *Videodrome* se fusionne avec sa main tandis que celle d'*eXistenZ* est constituée de chair et peut tirer des dents.

Dans le parcours initiatique du jeu de rôle d'*eXistenZ*, le film essaie de montrer les sensations que peut éprouver le corps humain. Allegra Geller affirme que l'inflammation ne durera pas longtemps. En cela, elle renforce l'idée du corps étranger [le bioport] implanté chez l'humain. Lorsque Ted Pikul essaye de bouger son corps, il ne le peut pas à cause de la péridurale.

---

[222] LEBLANC Gérard, *Georges Franju*, *Une esthétique de la déstabilisation*, Paris, Maison de la Vilette, 1992, p. 67.

[223] MASSON Alain, « *Spider*, Le destin de l'araignée », *Positif*, *Dossier Cronenberg Spider*, n° 501, novembre 2002, Paris, Jean-Michel Place, 2002, p. 80.

Ses deux jambes sont paralysées. A partir de ce moment, il se rend compte qu'il possède un corps humain. Ted Pikul a une moitié vivante et une autre inerte, « morte », cela le remet en question par rapport à son existence. Gas le renvoie à la naissance, il lui dit que la péridurale, c'est comme pour un accouchement. Il lui parle de l'insensibilité du corps. Une fois l'opération terminée Gas dit qu'il va se laver. Le « chirurgien » quitte le bloc opératoire.

Cette séquence du garage se rapproche des mises en scènes dans un bloc opératoire de l'artiste Orlan. Plus loin, nous parlerons plus en détail de cette artiste.

La séquence où Ted Pikul reçoit un bioport femelle rappelle la renaissance du corps de Néo par les machines dans *Matrix*. Le dépucelage se poursuit jusqu'au moment où Allegra Geller prend une bombe de dégrippant dans la caisse à outils. Elle vaporise l'orifice dans le bas du dos de Ted Pikul puis insère un boyau en le vissant dans le sens des aiguilles d'une montre [Dans *Matrix* la connexion se fait à l'arrière du crâne]. Le corps devient un réceptacle. Il peut être branché par une prise de courant. C'est pour cela que Gas leur dit qu'ils peuvent y brancher un grille pain. Mais le corps peut mourir et pourrir, comme le précise Allegra Geller, lorsque Gas veut la tuer pour la prime. On peut se demander si on est déjà dans le jeu d'*eXistenZ*.

Le pistolet pneumatique peut tuer. Le corps de Gas est en sang. Le pistolet pneumatique change de fonction plusieurs fois. De sa fonction initiale, il devient un outil chirurgical puis devient une arme qui tue.

C'est ici que la transgression de l'espace des expérimentations corporelles commence. Le spectateur est déstabilisé car le lieu n'est plus conventionnel. Les objets y perdent leur fonction d'origine ; les corps peuvent y êtres modifiés ou mourir. Ces transgressions vont susciter le doute chez le spectateur. Ils vont lui faire perdre ses repères pour le faire entrer dans le monde du jeu de rôle. David Cronenberg ne s'en tient pas seulement au détournement des objets, il va plus loin, il détourne l'espace du garage en bloc opératoire. On le vérifiera plus loin dans le film avec les différents espaces et niveaux de jeu d'*eXistenZ*. La Trout Farm et le restaurant asiatique notamment illustrent cet aspect de détournement.

Dans la Trout Farm, Ted Pikul ne gère plus l'espace, il est perdu, il ne sait plus où il se situe. Il est obligé de regarder un badge posé sur son torse pour vérifier son identité et le lieu dans lequel il se trouve. Il se demande s'il est dans réalité. Le processus du jeu entre en action. L'hybridation se manifeste par le détournement des lieux de leur fonction initiale. Le joueur découvre et vit le lieu où il se situe comme une expérience mentale et physique. Les espaces sont

insolites. Ainsi, découvrons-nous une séance de marketing et de promotion du jeu *eXistenZ* dans une église. Les corps n'ont plus de repères, ils se cherchent dans l'espace. Les participants ne sont plus dans l'expérience religieuse au sens du terme mais dans la question de leur existence en tant qu'être humain dans un jeu de rôle virtuel.

Le réalisateur dédouble les espaces des décors utilisés pour en changer le sens mais il en est de même pour les protagonistes, comme dans *Faux-Semblants* (1988), de David Cronenberg. L'espace devient intemporel ; la confusion s'installe dans l'esprit du protagoniste [Ted Pikul] et du spectateur.

Il n'y plus de repère de temps. Dans l'espace où se déroule la séquence, le cinéaste annule le temps en faisant répéter en boucle des répliques à un des protagonistes, D'Arcy Nader. Le dialogue se déroule entre Ted Pikul et D'Arcy Nader dans le magasin de jeu.

Lors d'un entretien réalisé à Cannes le 23 mai 2002 et traduit de l'anglais par Michel Ciment, David Cronenberg explique au sujet de *Spider* qu'il pense qu'il se situe sur le territoire de Kafka, Samuel Beckett, Dostoïevski et Freud.

Pour David Cronenberg, *Spider* est un film sur la mémoire et sur la façon dont celle-ci nous trompe. Il explique que nous nous construisons une identité à travers le souvenir. Selon lui, la mémoire est créatrice, elle nous fait modifier et transformer le passé. Il ajoute que cette identité, forgée à partir de la mémoire, ne cesse de changer. Il assure qu'il faut beaucoup de volonté à l'être humain, et cela d'une manière constante dans le temps. Le cinéaste a lu Schopenhauer et Heidegger, selon qui le temps est la réponse à la question de l'être. « Ce qui nous différencie d'un oiseau ou d'une fleur, c'est notre conscience d'exister dans le temps [224] ».

Pour ce réalisateur, lire de la philosophie a fait naître en lui des images, des idées pour des récits ou des scènes. Cela lui paraît absolument évident. Il en conclut que le cinéma est de la philosophie. Il pense que le cinéma renvoie à l'idée de Schopenhauer, pour qui le monde est « volonté de représentation ». Si *Videodrome* renvoie le spectateur et Max Renn au champ et contre-champ [télévision], il tente de montrer en quoi les média modifieraient notre perception,

[224] CIMENT Michel, NIOGRET Robert, « Spider, c'est moi », *Positif*, *Dossier Cronenberg Spider*, n° 501, novembre 2002, Paris, Jean-Michel Place, 2002, p. 80.

jusqu'à en avoir une tumeur au cerveau qui serait génératrice d'hallucinations [cf. William Gibson : « *Une hallucination consensuelle...* »].

Nous ne connaissons comme réalité du monde que ce que nous en percevons, les *média* pourraient donc modifier la réalité de notre espace quotidien. La perception du monde réel, que ce soit dans *Videodrome* ou dans *eXistenZ,* est faussée par la machine qui produit des images. Le virtuel aurait autant de valeur que le réel...

Max Renn rencontre ensuite un curieux opticien qui compte sur *Videodrome* pour permettre à l'Amérique de ne pas tomber en déliquescence face à un monde toujours plus fort et plus menaçant.

La connexion au jeu *eXistenZ* transporte directement le joueur dans un monde hors norme. Philippe Rouyer dans son article « *Les faux semblants de faux films jumeaux* » sur *Videodrome* et *eXistenZ,* cite la critique d'Alain Garsault au sujet de *Videodrome* dans *Positif* n° 281-282 : « Il n'y a plus d'homme, il n'y a que l'image. »

3.2 Hybridité : le modem organique et le corps humain

> *Videodrome* est le premier film où Cronenberg refuse de jouer le jeu de la 'suspension de la mécréance', mais au lieu de nous tendre un piège simplement rationnel, il implique en même temps notre affectivité. Car en dépit de son registre, *Videodrome* - comme *Crash* - est un film sur la passion amoureuse, fusionnelle, sur l'abandon de soi. Max Renn, comme plus tard Seth Brundle, le héros de *The Fly*, veut toujours 'aller plus loin', atteindre un au-delà de la chair. [225]

Dans *Videodrome* et *eXistenZ*, le passage entre les deux mondes, le réel et le virtuel, s'opère avec deux objets organiques : la cassette vidéo et le game-pod. Ils mettent en relation le corps humain avec d'autres espace-temps parallèles.

Dans *Videodrome*, la cassette vidéo se gondole pour s'insérer dans l'homme-magnétoscope par une fente pratiquée dans l'abdomen de Max Renn. Cette fente rappelle la cicatrice de Gabrielle, Patricia Arquette, dans *Crash*. De dos, elle penche son buste vers l'intérieur d'une voiture cabriolet en exposition dans un garage. Elle porte des prothèses aux jambes. Derrière sa jambe gauche, un bas résille laisse deviner une longue cicatrice. La vision subjective du corps par

[225] GRÜNBERG Serge, *David Cronenberg, Les cahiers du cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, 2000, p. 62.

le vendeur, nous laisse supposer que cette cicatrice est une ouverture vers un autre monde, celui du fantasme et de la chair, mais surtout la mutilation de celle-ci.

Videodrome est un programme enregistré sur une cassette en chair. Le spectateur qui la visionne sera victime d'un signal qui développe en lui une tumeur au cerveau. Après un laps de temps, cette tumeur lui provoque des hallucinations. La cassette contamine le corps.

Quant au jeu *eXistenZ*, son utilisateur devient le réceptacle d'une console de jeux-vidéo. Il doit se connecter par le biais du modem organique, le game-pod, relié à son système nerveux. Par ce branchement direct et physique, le joueur modifie sa destinée.

« Le game-pod d'*eXistenZ* est de nature animale. [...] Il est issu d'un œuf d'amphibien fécondé et bourré d'ADN de synthèse. »[226] Comme un animal domestique, le pod peut se laisser caresser. Il renvoie de l'affection, vibre et gémit [séquence du motel].

La cassette et le game-pod sont des objets organiques. Ils sont la représentation la plus primitive d'êtres vivants. De ce fait, l'homme est renvoyé à son origine et à son évolution. Dans la cabine de téléportation de *The Fly*, le babouin fait référence au darwinisme. On retrouve le darwinisme dans *Stéréo*, de même que le fascisme et l'eugénisme. Le réalisateur nous met en garde contre la dictature des hommes « nouveaux ».

D'une manière organique, David Cronenberg connecte les corps « charnellement » modifiés [*Videodrome*, *eXistenZ*]. *Matrix* utilise au maximum la technologie informatique et la téléphonie. Ces accessoires sont indispensables au déroulement narratif.

À la différence de David Cronenberg qui n'utilise aucun appareil sophistiqué ; on ne trouve pas de magnétoscope, ni d'ordinateur. Une fois le bioport posé par pistolet hypodermique, le corps est relié par un cordon ombilical au modem organique.

Que ce soit Max Renn [*Videodrome*] ou Ted Pikul [*eXistenZ*], ces hommes ont leur corps dotés d'un nouvel organe à forte connotation sexuelle. Ils se retrouvent, pour Max Renn avec un vagin, et pour Ted Pikul, un anus supplémentaire. Leurs partenaires féminines éprouvent un plaisir intense à exciter ce nouvel organe chez l'homme.

---

[226] DVD Film, *eXistenZ*, Pathé, 1999.

Les plaisirs de la chair et les scènes d'amour se rapprochent du fantasme. Aux appels de Nicki, Max Renn plonge sa tête dans l'écran du téléviseur. Ted Pikul va jusqu'à mettre sa langue dans le bioport d'Allegra Geller. Cette dernière enfonce son doigt dans le bioport lorsqu'elle y met de la graisse à l'aide d'une bombe.

Comme Enki Bilal, David Cronenberg parle d'une nouvelle chair pour le corps humain et d'une nouvelle relation au corps, due à l'émergence des technologies de communication.

Au sujet de communication, David Cronenberg confie à Serge Grünberg :

> Vous savez que j'ai fait mes études à l'Université de Toronto alors que Marshall Mc Luhan y donnait ses cours ; je n'ai jamais assisté à l'un d'eux, mais son influence fut néanmoins très forte à la fin des années 60 et au début des années soixante-dix ; ensuite il est devenu célèbre, ce qui représente une 'faute', quand on est un universitaire 'sérieux'. Pour commencer, tous les autres sont jaloux et ensuite tout le monde remet en cause votre crédibilité. Ce qui n'empêcha pas Mc Luhan de devenir le gourou de la communication et d'être invité à tous les talk-shows télévisés, ni de faire la couverture des magazines. Sa phrase la plus célèbre était 'Le médium est le message'. [227]

Comme pour les deux hémisphères du cerveau, Marshall Mac Luhan qualifie la télévision de médium « froid » et le cinéma de médium « chaud ». Il dit que l'image de télévision propose à chaque seconde trois millions de points au téléspectateur qui n'en retient à chaque instant que quelques douzaines pour en composer une image.

À propos de l'image cinématographique, il explique qu'elle contient plusieurs millions de données à la seconde de plus que la télévision et le spectateur n'est pas obligé de les soumettre à un tri radical pour s'en faire une impression. Il tend au contraire à accepter l'image comme un tout. Par contraste, il affirme que le spectateur de la mosaïque de télévision, techniquement maître de l'image, redispose les points inconsciemment en une sorte d'œuvre d'art abstraite à la façon de Seurat.

Après avoir défini la réception de l'image par le spectateur au moyen de l'utilisation de deux médiums différents, Serge Grünberg évoque le film-manifeste :

> Le film proclame l'intériorisation des 'nouvelles images' et, en même temps, scelle définitivement la perte de l'innocence du regard. A mi-chemin entre la société du spectacle de Guy Debord et les aphorismes de Burroughs (O'Blivion reprend la formule de The Job, à propos du magnétophone ' …an externalized section of the human nervous system', en

[227] GRÜNBERG Serge, David Cronenberg, Les cahiers du cinéma, *op. cit.* , p. 67.

> appliquant à la télévision.), le film annonce l'homo technologicus, cet être qui réalise la fusion de l'organique et de la machine, dans une ambiance de fin du monde. [228]

Inspiré des thèses et de Marshall Mc Luhan, David Cronenberg crée le professeur O'Blivion, personnage de *Videodrome*. Brian O'Blivion, créateur du programme Videodrome, nous conduit à la souffrance du corps et à l'enregistrement de la mort en direct. Il décède étranglé par des bourreaux.

Si à la sortie de *Videodrome* la mort enregistrée est une fiction, aujourd'hui avec le téléphone portable, l'internet et la webcam, elle devient réalité. On l'a vu à l'occasion de la catastrophe du tsunami, de lynchages, d'exécutions ou de suicides d'otaku. On peut citer les otaku dans *Kairo*, où un homme mystérieux se suicide avec une arme devant sa webcam. Les otaku sont le reflet d'une société victime de la technologie. La jeunesse japonaise désabusée s'enferme dans des mondes virtuels qu'ils inventent et dans lesquels ils déambulent en héros de mangas.

David Cronenberg nous fait découvrir plusieurs facettes extérieures et intérieures du corps. Il utilise pour cela le cinéma et se sert de plusieurs *média* à l'intérieur de ses films.

Vidéodrome, évoque la maladie, une tumeur au cerveau. *eXistenZ*, parle de virus qui contaminent les organismes par le biais de connections avec d'autres game-pod. Celui d'Allegra est contaminé par des spores et le bioport de Ted Pikul est contaminé par suite de la pose d'un nouveau bioport dans le chalet.

The Fly montre la dégénérescence du corps.

Pour accentuer l'intériorité du corps et de la chair, David Cronenberg nous invite à la sensation du goût. Au restaurant chinois, Ted et Allegra commandent au serveur la spécialité. Le plat proposé est composé de chair d'animaux mutants et d'hybrides [dont le « compagnon à deux têtes » de la pompe à essence].

Au refus d'Allegra, le chef cuisinier répond : « Oh ! C'est regrettable... les reptiles et les amphibiens mutants sont très savoureux et procurent des sensations qui dépassent tout ce que l'on a connu [229] ».

---

[228] *Ibid.* , p. 62.

Ted Pikul déguste la chair. Il trouve la nourriture répugnante mais il se sent obligé de manger à cause de son personnage soumis à la pulsion du jeu.

Matrix Reloaded nous a déjà convié aux plaisirs de la table et à la sensation que procurent les aliments, dans la scène où Néo rencontre le Mérovingien et Perséphone.

Au restaurant, le spectateur découvre plusieurs espaces. Il est exposé à différentes sensations corporelles : la vue, l'audition, la suggestion de l'odeur, la parole et le goût. La sensation de chaud, de fumée et d'humidité.

On commence par entendre et voir de l'eau chaude versée par le serveur, de la vapeur, de la fumée qui vient des aliments préparés. Le restaurant est enfumé par la cuisine et les plats. L'ambiance sonore générale est bruyante. Un client fait sortir par le nez la fumée de sa cigarette. L'espace est saturé de lumières.

L'espace filmique donne une sensation de chaud et d'humide que l'on retrouve dans les films de Wong Kar Wai : *Les Anges déchus* (1995), *In the mood for love* (2000) mais aussi *Eat drink man woman* [*Salé sucré*] (1994), d'Ang Lee.

Derrière les visages d'Allegra et de Ted, la salle de repas est floue, enfumée. On distingue très peu le visage des clients en arrière-plan. Il faut attendre que Ted dise : « *eXistenZ* is paused ! » pour retrouver une vision plus nette de l'espace. La lumière devient beaucoup moins saturée ; il y a moins de fumée.

Les séquences autour du repas dans le restaurant sont montées dans un ordre précis :

- L'usine, le travail à la chaine où Ted Pikul dissèque les animaux, la salle d'opération où Allegra Geller fabrique les game-pod, le chemin qui mène au restaurant chinois.

- La salle du repas, Allegra et Ted découvrent la spécialité de la cuisine asiatique. Ted tue le serveur chinois.

---

[229] DVD Film, *eXistenZ*, Pathé, 1999.

- La cuisine et ses arrières, permettent à Allegra et Ted de s'enfuir. Ils y font la rencontre d'un contact Yevgeny Nourish. Des animaux et des salades sont pendus au plafond comme des canards laqués.

- La réserve aquatique est située à l'extérieur. Des animaux amphibiens, mutants et hybrides y sont élevés pour la création de game-pod et l'intérêt qu'ils apportent à la cuisine chinoise.

David Cronenberg fait remonter le spectateur à la source de la chaine alimentaire. De la mort des animaux à celle du serveur chinois, le spectateur découvre un retour à la vie, celle d'une nature avec ses bruits [eaux, animaux], mais l'environnement de ce paysage est aussi artificiel que le game-pod, puisque c'est un élevage.

Au restaurant chinois, au fur et à mesure du repas, Ted Pikul assemble des squelettes d'animaux. Il réalise un objet : une arme conçue à base d'os, de chair et de dents [prothèse]. Par là, David Cronenberg renvoie l'homme à la préhistoire, lorsque celui-ci commence à découvrir un savoir-faire technique. Il commence par recycler et fabriquer des outils fait à base d'os, de cornes, de dents, qui lui servent à se défendre ou à chasser. Cette arme est déjà présente dans les premières séquences du film lorsqu'un espion tire sur Allegra Geller.

Dans *Videodrome*, il existe une autre citation de l'arme et de la chair. On la découvre lors de la séquence où Max Renn veut tuer Bianca O'Blivion.

La chair de sa main fusionne avec l'arme. Des tuyaux métalliques se branchent dans son avant bras [cyberpunk] jusqu'à la fusion du corps et de l'arme-chair. David Cronenberg abolit la frontière entre la chair et le métal. Dans *eXistenZ*, il parle de « méta-chair ». L'arme devient le prolongement du corps de l'homme.

On retrouve la machine organique dans *Le Festin Nu* (1991), de David Cronenberg, issue de l'adaptation du roman *The Naked Lunch* (1959), de William S. Burroughs comme nous l'avons vu.

Serge Grünberg dit :

> Il faut donc poser que, dès le départ, le jeune étudiant féru de sports mécaniques et de guitare classique a vu dans le cinéma un moyen de faire de la littérature 'autrement' mais, dans le même temps, une volonté clairement affirmée par Burroughs (lorsqu'il déclare par exemple, 'La littérature a cinquante ans de retard sur la peinture.') d'aller vers une 'modernisation' de la littérature qui, dans une galaxie Mc Luhan en train de tisser la toile,

> devait passer pour ce faire par des média nouveaux. C'est ainsi que David Cronenberg se situera toujours dans cette interzone mal définie qui sépare le cinéma de l'art moderne (avec ses extensions vers la vidéo, l'installation, la performance, la photographie, etc...) même y compris dans ses films les plus apparemment 'commerciaux' comme *Frissons*, *Rage* ou *Scanners*. [230]

La machine à écrire devient mi-organique, mi-biomécanique ; elle se transforme du métal vers la chair. Elle devient vivante, respire, puis elle prend des formes à connotations sexuelles [vagin, anus, pénis]. Elle mue vers une créature hybride composée de fesses humaines et d'un corps de calmars. En cela, on rejoint le game-pod issu de la Trout Farm, fabriqué à partir d'amphibiens qui ont été les premiers vertébrés terrestres. D'une manière quasi scientifique, David Cronenberg observe les mutations biologiques de l'homme ou des êtres vivants mis en parallèle à l'univers matérialiste que celui-ci a créé.

Bien avant *Le Festin Nu*, le cinéaste s'intéresse déjà à l'hybridation. Il réalise le remake du film d'horreur *La Mouche noire* (1950), de Kurt Neumann avec *La mouche* (1986).

La mouche utilise plusieurs espaces différents. Le telepod [game-pod pour *eXistenZ*] sert à la téléportation. Après analyse, atome par atome, un corps mis dans une première cabine se reconstitue dans une seconde cabine. Seth Brundle, chercheur, réussit à téléporter un babouin [allusion à Darwin]. Seulement, la machine est conçue pour reconstituer un seul corps à la fois. À son tour, il expérimente la téléportation mais la présence inopinée d'une mouche contrarie le processus. Son corps fusionne avec celle-ci.

Ce film illustre la fusion entre deux êtres d'espèces différentes : un homme et une mouche. On retrouve le thème du double : une première et une deuxième cabine ; un couple homme et femme, un homme-insecte, un insecte, un homme. Le double, c'est aussi le grand amour de Seth Brundle et de la maladie en parallèle qui ronge sa vie de couple. Ce thème était déjà présent avec les jumeaux de *Dead Ringers* [*Faux-semblants*] (1988). Les relations du couple sont toujours évoquées dans l'œuvre de David Cronenberg. La relation entre deux jumeaux, les frères Mantle, tous deux gynécologues est mise en péril car l'un devient amoureux de l'une de leur patiente. Le couple fusionnel de jumeaux est rompu. Ce film pose la question de l'altérité et du rapport au couple et à notre monde. Le désir d'union fusionnelle des jumeaux devient monstrueux.

---

[230] GRÜNBERG Serge, David Cronenberg, *Les cahiers du cinéma*, *op. cit.* , p.7.

La transformation corporelle de Seth Brundle se fait progressivement. La mutation arrive à son apogée lorsqu'il devient un insecte. La phase la plus intéressante de ce processus est celle du corps hybride qui emprunte simultanément par fragments à l'homme et à l'insecte en état de larve.

> Blake voit l'homme fragmenté par ses technologies. Mais il affirme que par ces technologies nous avons nous-mêmes amputé nos propres organes. Ainsi réséqué chaque organe devient un système fermé d'une intensité accrue que précipite l'homme dans 'les Martyres et les Guerres'. De plus, Blake annonce dès le début de Jérusalem que les organes de la perception en seront le thème :
>
> Si les organes perceptifs changent, les objets perçus semblent changer ;
>
> Si les organes perceptifs se ferment, leurs objets perçus semblent disparaître.
>
> Voir, percevoir ou utiliser un prolongement de soi-même sont une forme technologique, c'est nécessairement s'y soumettre. [231]

David Cronenberg affirme que lorsque William S. Burroughs écrit *l'Exterminateur*, il ne pensait pas aux autres insectes présents dans son œuvre. Il dit que pour son film *Le Festin Nu*, il a longuement parlé d'insectes avec lui car sa façon d'aborder les insectes était différente de celle de Burroughs.

Pour le romancier, les insectes sont maléfiques. Le cinéaste a beaucoup d'affection pour les insectes. Il trouve leur monde fascinant. Il explique que Burroughs n'aimait que les papillons. Le réalisateur se défend en expliquant qu'il a une approche beaucoup plus complexe ; il confirme que *Le Festin Nu*, est l'exemple parfait de la connivence entre Burroughs et lui. Le cinéaste trouve que c'est leur façon d'aborder les insectes qui diffère. L'écriture et l'entomologie se mélangent dans la fiction. Il souligne que cette fusion ne se retrouve pas chez le romancier mais qu'elle est inspirée de son œuvre. David Cronenberg accumule des prises de vue différentes du corps de Seth Brundle qui subit cette transformation par la désagrégation de son corps. Elle continue jusqu'à ce qu'il arrive à devenir une mouche. Le corps est altéré, il devient « malade ». Le réalisateur ne le montre pas dans son intégralité. Il faut qu'il ait une certaine maturité pour mourir et renaître sous une autre forme.

La renaissance du corps dans *Matrix*, se réalise quand Néo renaît des machines, à l'état de larve.

---

[231] MAC LUHAN Marshall, *Pour comprendre les* média, trad. fr. 1968, rééd. Paris, du Seuil, coll. « Points essais », 1977, p. 66.

Dans *The Fly*, Seth Brundle conserve ses organes, les uns après les autres, dans des pots comme des « vestiges de l'histoire de l'humanité » David Cronenberg explore l'intérieur du corps comme Enki Bilal. Lors de la séquence du Musée de l'homme dans *Immortal*, le réalisateur renforce l'idée de conservation du corps comme patrimoine génétique.

À la différence des autres réalisateurs, David Cronenberg refuse les images de synthèse pour parler du corps.

Les effets spéciaux du *Festin Nu* sont les créations de Chris Wallas. Il travaille sur *Scanners* (1981) et *La Mouche*. Mais il créé aussi des effets spéciaux pour des films plus commerciaux, comme : *Gremlins* (1984), de Joe Dante ; *Les Aventuriers de l'Arche perdue* (1981), de Steven Spielberg et *Le Retour du Jedi* (1984), de Richard Marquand qui est le VI[e] épisode de *Star Wars*, écrit et produit par George Lucas.

L'insecte-machine à écrire du *Festin Nu*, n'est rien d'autre qu'une marionnette très sophistiquée. Une équipe de seize marionnettistes l'actionne en dessous du décor. Surélevé, le décor permet de disposer des moniteurs pour contrôler les actions sur la marionnette. David Cronenberg apprécie ces conditions. Il dit que lorsque l'on fait un trucage sur ordinateur, l'acteur n'est pas en interaction avec l'élément physique. L'acteur joue devant un écran bleu ou vert et il ne voit pas le résultat comme nous l'avons, nous l'avions souligné avec *Immortal* et la trilogie *Matrix*.

David Cronenberg compare le travail du réalisateur à celui d'un sculpteur. Il le définit comme physique et tactile. Le cinéaste confirme qu'il n'a pas tellement eu recours aux images de synthèse dans ses derniers films alors que les techniques étaient disponibles. Il a besoin d'être sur le plateau entouré de ses comédiens, de décors et d'accessoires. À cet instant précis, il peut décider quelle lentille et quelle focale il va pouvoir utiliser pour filmer le plan qu'il va réaliser.

Au sujet du *Festin Nu*, David Cronenberg raconte d'une manière anecdotique qu'il pensait déjà à cette scène où il est question d'insecte-machine à écrire. Car en écrivant son scénario, il était déjà lui-même confronté à des insectes qui entraient et atterrissaient sur le papier où il écrivait. Quand il travaillait sur son ordinateur, les insectes se posaient sur son écran.

À Paris, au Théâtre du Châtelet, le 2 juillet 2008, sort une adaptation de *La mouche* produite par l'Opéra de Los Angeles. Cet opéra, comme le film est inspiré de la nouvelle « *La Mouche* » publiée en 1957 par George Langelaan. Elle est issue d'une collaboration entre David

Cronenberg [mise en scène] et Howard Shore [musique]. Ce dernier compose pour tous ses films. La rédaction d'un livret est confiée à David Henry Hwang, scénariste de *M. Butterfly* (1993). Dans la fosse, Placido Domingo dirige l'orchestre philharmonique de Radio France. Dante Ferretti réalise les décors. La représentation se déroule du 2 au 12 juillet 2008 au théâtre du Châtelet et à partir du 7 septembre 2008 à l'Opéra de Los Angeles.

David Cronenberg affirme que la métamorphose de Seth Brundle en mouche humaine est l'équivalent dans la vie réelle de la maladie et de la lente approche de la mort.

3.3 Le corps mis en réseau

> C'est le principe du fétichisme de la marchandise, la domination de la société par 'des choses suprasensibles bien que sensibles', qui s'accomplit absolument dans le spectacle, où le monde sensible se trouve remplacé par une sélection d'images qui existe au-dessus de lui, et qui en même temps s'est fait reconnaître comme le sensible par excellence. [232]

Du fétichisme de la technologie dominante, aux images sélectives des média, placées devant le l'œil du spectateur, David Cronenberg connecte les corps de différentes manières. Dans *Videodrome*, le générique commence par un signal vidéo.

En voix off, dans son film, *2 ou 3 choses que je sais d'elle* (1967), Jean Luc Godard dit : « Et si par hasard vous n'avez pas de quoi acheter du LSD, achetez donc la télévision en couleur [233] ».

Dans le cinéma de David Cronenberg, le signal émis par une cassette vidéo ou la connexion au game-pod permet de transporter leurs utilisateurs « hallucinés » dans des mondes imaginaires où tous les fantasmes sont permis. *Videodrome*, offre la possibilité de pratiquer tous les fantasmes sexuels jusqu'au sado masochisme. Le corps peut souffrir. Il est scarifié et reçoit des brûlures de cigarette ou encore des coups de fouet.

Après les hallucinations causées par la tumeur, le spectateur est mis devant une autre réalité : depuis que Max Renn regarde *Videodrome* des situations mystérieuses se produisent. Suite à l'appel téléphonique d'un inconnu, il est convié à se rendre avec un chauffeur qui l'attend en bas de son immeuble chez Spectacular Optical. Arrivé là, il rencontre Barry Convex l'opticien. D'un simple essai d'une paire de lunettes appelées « machine », le commerçant le fait passer à un

---

[232] DEBORD Guy, *La Société du Spectacle*, Paris, Galimard, 1992, pp. 35-36.

[233] DVD Film, *2 ou 3 choses que je sais d'elle*, Jean-Luc Godard, Arte vidéo, 2004.

prototype qui ressemble à un visiocasque. Cet appareil est sensé enregistrer une de ses hallucinations, mais aucune des personnes ayant effectué l'expérience n'est sortie indemne psychiatriquement.

Max Renn est coiffé d'un visiocasque à l'aspect d'un insecte ou d'une larve. Cet objet semble faire référence à *La métamorphose* (1912) de Frantz Kafka, qu'on a pu noter dans *The Fly* ou dans *The Naked Lunch*, avec la machine à écrire. Couvert du visiocasque, Max Renn voit une lumière éblouissante. À l'extrême du supportable. Cette lumière devient de plus en plus intense. Cette séquence fait référence à la Beat generation. Elle évoque les expériences de la Dream Machine créé par Brion Gysin et le scientifique Ian Sommerville.

La vision subjective de Max Renn est similaire à celle que l'on peut voir derrière un masque. Du masque de *Fantômas* (1913), de Louis Feuillade, à celui de *Judex* (1916), de Georges Franju.

Ce regard subjectif se retrouve dans *Les yeux sans visage* (1959), également de Georges Franju et *Halloween, la nuit des masques* (1979), de John Carpenter.

Derrière le masque de Christiane se dissimule « l'immontrable », le visage accidenté. Seul le regard à travers la découpe des yeux donne une illusion de vie, derrière ce visage figé. Georges Franju nous donne le point de vue du monstre face au regard des autres mais également de la souffrance du corps blessé.

Il en est de même avec celui du tueur, Michael Myers, d'*Halloween*, qui se cache derrière un masque blanc rappelant celui de la fille du docteur Genessier. John Carpenter place le spectateur derrière la découpe élargie des yeux du masque de Michael Myers pour nous faire éprouver des pulsions meurtrières. Mais c'est surtout l'apparition de la peur sur le visage de la victime qui est la plus importante.

Peeping Tom [*Le Voyeur*] (1960) de Michael Powell, témoigne de la même recherche d'exprimer la peur sur le visage.

Videodrome fait vivre une expérience « inédite » au spectateur. Il se trouve ainsi à porter le masque du bourreau qui observe la souffrance du corps de Nicki, puni par le fouet, ou la mort par étranglement de Brian O'Blivion, en direct à l'écran.

Lorsque sous le visiocasque Max Renn voit la lumière intensive, il crie. L'opticien éteint la lumière. Maintenant, Max Renn peut voir correctement à travers le visiocasque. Il commence par observer ses mains, puis arrive Nicki Brand qui surgit dans l'espace où il a vu ses propres mains.

Dans le court-métrage expérimental, *Towers Open Fire* (1964), d'Anthony Balch, écrit par William Burroughs, on trouve un plan subjectif similaire à celui des mains de Max Renn. Le plan représente des mains d'homme qui essaient de toucher des boîtes de bobines de films accumulées. Un peu plus loin, apparaît la dream machine en fonction. Éclairée, elle tourne à l'aide d'une platine disque en position 78 tours. On voit des balayages sur l'écran de télévision comme ceux de *Videodrome*. La musique marocaine de *Towers Open Fire* rappelle celle de *Naked Lunch* où quelques sonorités de musique Jajouka issus des montagnes du Rif marocain viennent fusionner avec les notes du saxophoniste Ornette Coleman. Les musiciens Jajouka ont été découverts par Paul Bowles et William Burroughs en 1950 puis plus tard par Ornette Coleman qui sera influencé par eux pour sa musique free jazz.

Regarder les programmes de *Videodrome* donne des hallucinations comme regarder la Dream Machine. En image pixellisée, vêtue d'une robe rouge, Nicki apparaît dans le champ de vision du casque. Ensuite l'image devient à dominante rouge. Nicki prend un fouet et le tend à Max Renn. Ici, le point de vue bascule. De la vision du casque, on se retrouve dans le même espace entouré de murs rouges en compagnie de Nicki.

Nous retrouvons ici la même façon d'aborder l'espace virtuel que dans *Matrix*, lorsque Néo après s'être connecté se retrouve dans un autre espace sans que son corps soit câblé. Il est surpris.

Matrix comme *eXistenZ* se réapproprient les corps qui sont assimilés à une console de jeu vidéo. *eXistenZ* utilise le même procédé : une fois la connexion établie, le joueur se trouve directement dans l'espace virtuel, représenté par la vision subjective du réel.

Dans son essai relatif à la notion de « noosphère filmique », Didier Coureau, parlant d'Egar Morin, fait référence au concept de noosphère de Pierre Teilhard de Chardin.

Il déclare :

> 'Pour résumer brièvement la théorie de Morin, disons qu'il voit la noosphère comme peuplée 'd'une extraordinaire diversité d'espèces, des fantasmes aux symboles, des mythes aux idées, des figurations esthétiques aux êtres mathématiques, des associations poétiques aux enchaînements logiques'. Au sein de ce peuplement par des 'êtres d'esprits', il fait une

> intéressante distinction entre 'fantasme et rêve' qui appartiendraient à une forme d'état gazeux, semblant 'jaillir d'une source bouillonnante', et les états 'quasi solides' des 'mythes, doctrines, idées (qui) sont souvent des entités à forte et durable organisation'. [234]

Par l'utilisation du pod, les connexions aux bioports d'Allegra Geller et de Ted Pikul seraient donc une ouverture sur la noosphère, un monde immatériel [le mot grec « noos », ou « nous » est couvent traduit en français par « esprit »] où les règles sont différentes de celles du monde physique.

D'un point de vue cinématographique, David Cronenberg utilise fréquemment des champs et contre-champs sans protagonistes.

La notion de l'altérité et le thème des connexions renvoie au cas de la jeunesse dans la société nipponne. Lors des connexions les otaku ne s'épanouissent qu'à l'intérieur d'univers virtuels issus de leur création. Les dernières technologies leur permettent d'expérimenter le monde sans sortir de leur chambre. Pour ce faire, quelque soit leur passion, ils s'entourent, près de leur lit, d'ordinateurs, de modems, de magnétoscopes, d'appareils photographiques et de jeux vidéo. Ces objets deviennent la panoplie indispensable de l'otaku, telle l'armure du guerrier d'un jeu de rôle.

Ce sont leurs parents qui ont fourni aux otaku leur panoplie. Ces jeunes renient le réel et la société qui les entoure, mais ils ne marquent aucune rupture avec la société de consommation. Les otaku fuient et se réfugient dans un monde irréel comparable à celui de *Videodrome* avec des règles différentes du réel.

Dans *Videodrome*, Max Renn joue avec une arme, c'est peut-être le début de *History of Violence* (2005), de David Cronenberg. Avec *eXistenZ* nous ne savons plus si la violence existe dans le réel ou dans le virtuel.

Le monde des otaku est fantaisiste, inondé de ces images virtuelles proposées par les média [télévision, magazines, BD, mangas, internet]. Méfiants des rapports humains, ils sont inaptes à la vie sociale qui leur est imposée dans le réel. Ils préfèrent se mesurer avec des personnages de BD, de dessins animés ou des vedettes préfabriquées : « les idoles » de la chanson

---

[234] COUREAU Didier, « Poétique filmique de la noosphère (Jean-Luc Godard, Chris Marker, 1982-2001) », COLLECTIF, *L'essai et le cinéma*, GAGNEBIN Murielle, LIANDRAT-GUIGUES Suzanne (dir.), Paris, Champ Vallon, 2004, p. 218.

diffusée à la télévision. Comme Max Renn dans *Videodrome*, ils deviennent amoureux de vedettes. Les otaku sont timides et manquent d'assurance. Ils éprouvent l'amour par le biais du fétichisme de petites figurines en résine représentant les héroïnes de leur univers calqué sur les dessins animés, mangas et chansons. Pour cette génération nipponne, l'internet devient désormais le moyen de communication privilégié qui permet l'accès en temps réel à l'information qu'elle soit vraie ou fausse.

Le vrai et le faux se retrouvent dans les connections de *Videodrome* et d'*eXistenZ*. Sommes-nous en train de rêver ? Sommes-nous dans le réel ou le virtuel [le jeu] ? Est-ce que l'on peut tuer avec une arme ?

Les otaku peuvent communiquer sans se dévoiler en utilisant le pseudonyme ou en se créant un personnage imaginaire. La création d'un personnage est l'essence même du cinéma.

Dans son livre *La Société du Spectacle*, Guy Debord dit :

> Le monde à la fois présent et absent que le spectacle fait voir est le monde de la marchandise dominant tout ce qui est vécu. Et le monde de la marchandise est ainsi montré comme il est, car son mouvement est identique à l'éloignement des hommes entre eux et vis-à-vis de leur produit global. [235]

La mise en parallèle des otaku et les films étudiés [*eXistenZ*, *Videodrome*] permet d'accentuer le fait que David Cronenberg dénonce les dangers des *média* comme contrôle de l'humain et cause de son isolement, ce que confirme Guy Debord. Le réalisateur joue toujours sur l'ambivalence. « Ma vraie vie me semble irréelle... j'ai l'impression que tu es un personnage. »

Marshall Mac Luhan affirmait déjà :

> C'est la mise au point de l'écriture et l'organisation visuelle de la vie qui ont permis la découverte de l'individualisme, de l'introspection et ainsi de suite. Toutes les inventions ou technologies sont des prolongements ou auto-amputations de nos corps ; et des prolongements comme ceux-là nécessitent l'établissement de nouveaux rapports ou d'un nouvel équilibre des autres organes et des autres prolongements du corps. [236]

Après avoir mis en corrélation l'individualisme vécu par les otaku avec les univers virtuels de *Videodrome* et d'*eXistenZ*, cette étude va examiner comment l'art contemporain, à l'instar de *Videodrome* et de *Crash*, abolit les frontières charnelles.

---

[235] DEBORD Guy, *La Société du Spectacle*, Paris, Galimard, 1992, p. 36.

[236] MAC LUHAN Marshall, Pour comprendre les média, *op. cit.* , p. 65.

3.4 De la peinture à la chair

Paul Valéry dans *L'idée fixe* fait parler ses protagonistes au sujet du corps :

> - L'ectoderme. Et cela se ferme...
>
> - Hélas !... Tout notre malheur vient de là... Chorda dorsalis ! Et puis, moelle, cerveau tout ce qu'il faut pour sentir, pâtir, penser..., être profond : tout vient de là...
>
> - Et alors ?
>
> - Eh bien, ce sont des inventions de la peau !... Nous avons beau creuser, docteur, nous sommes... ectoderme.
>
> - Oui, mais il y a des prolongements. [237]

L'hybridation met en jeu quelque chose de plus profond que la peau, le prolongement du corps. Dans *Videodrome* lors d'une séquence située à la Mission Cathodique, Max Renn y fait la *la mort* ! »

L'écran de télévision émet un signal ; des parasites apparaissent. L'écran se déforme, se transforme en bras qui deviennent chair. Puis, il prend la forme d'une arme. Pour se défendre, Max Renn sort son arme-chair. Maintenant, l'écran de chair ressemble à un sexe d'homme. Il est pointé vers Max Renn. Le sexe tire sur lui. Blessé, Max Renn saigne aux quatre impacts de balles. L'écran se transforme en buste d'homme, Max Renn s'effondre.

Aux *Cahiers du cinéma*, lors de leurs entretiens, Serge Grunberg déclare à David Cronenberg que la séquence du buste blessé lui évoque le tableau du Caravage *L'incrédulité de Saint Thomas* (1601-1602). Il pense que la toile du Caravage illustre leur discours sur le rapport entre la vérité et le corps - la chair. Il ajoute : « Comme l'on dit une chair 'palpable' [238] ».

David Cronenberg lui répond :

> Absolument ! Je crois qu'en fin de compte, c'est au corps qu'il faut aller pour vérifier toutes choses. C'est par le corps que nous vérifions la vie. C'est par le corps que nous vérifions la mort. [...] Ce tableau me semble donc très signifiant, et c'est vrai que je n'avais jamais pensé à cela sous cet angle, mais c'est vers le corps qu'il faut aller pour connaître la vérité. D'une certaine façon, je suppose que c'est cela que je fais dans mes films, tout le temps. [239]

---

[237] VALERY Paul, *Oeuvres II*, Paris, de la bibliothèque de la Pléiade Gallimard, 1977, p. 216.

[238] GRÜNBERG Serge, *David Cronenberg*, *Les cahiers du cinéma*, Paris, *op. cit.* , p. 72.

[239] *Ibid.* , p. 73.

Dans le tableau du Caravage, le doigt de Saint Thomas pénètre les blessures du Christ. Ce geste évoque effectivement le doute sur la vie et la mort. De la même manière, *Vidéodrome* permet d'examiner le rapport entre « la vérité et le corps - la chair » :

Max Renn introduit la cassette dans son abdomen. Il plonge sa main armée dans son abdomen. Il devient le porte-parole de la chair, une fois le programme changé par Bianca O'Blivion. Elle lui dit que c'est douloureux de changer de programme et qu'il est devenu quelque chose de différent.

Max Renn renaît ; il ressuscite, comme dans *Matrix*, Néo l'élu renaissait des machines. Il devient la parole vidéo faite chair. Max Renn se retourne contre *Videodrome* et proclame la nouvelle chair.

On retrouve cette inversion dans *eXistenZ*. Les ennemis du jeu d'Allegra Geller proclament sa mort : « *Mort à Allegra la démone* ! ». Il faut absolument se retourner contre la conceptrice du jeu vidéo pour la doubler.

Le fait de repousser les limites du corps, nous porte à mettre sans cesse en doute notre existence par rapport au monde dans lequel nous vivons.

Si Serge Grunberg se réfère au tableau du Caravage *L'incrédulité de St Thomas* à propos du buste de chair blessé, on peut aussi citer toutes les versions différentes du *Martyre de Saint Sébastien* réalisées par plusieurs peintres au cours des siècles (Andrea Mantegna, Antoine Van Dyck, Biagio Manzoni, Carlo Crivelli, Georges de La Tour, Hans Holbein (l'Ancien), Le Greco, Rubens, Titien).

Ce motif religieux incarne parfaitement l'ambiguïté de la souffrance et de la jouissance. Le tableau d'Andrea Mantegna, *Le martyre de Saint Sébastien* (1457) est exposé au Kunsthistorisches Museum de Vienne, en Autriche. À la Renaissance, il est déjà question d'une nouvelle vision de l'homme influencée par l'antiquité, la science, le pouvoir et son rapport au monde. En observant ce tableau, nous voyons l'expression à la fois de la souffrance et du plaisir. Le *Saint Sébastien* d'Andrea Mantegna est comparable au torse de l'écran de *Videodrome*. Les impacts des balles, le sang qui coule sur le cadre de la télévision donnent un caractère réaliste proche du martyre de saint Sébastien. Le torse blessé de *Videodrome* reste droit à l'écran, son attitude demeure impassible comme celle d'une statue qui serait vivante. *Vidéodrome* suggère la « vidéo performance ».

Cependant, dans *Vidéodrome*, l'écran de télévision marque une différence entre la peinture et le cinéma : l'écran de télévision n'a aucune profondeur de champ. C'est une difficulté majeure de la télévision pour cadrer le corps.

II.B.4 Bilan

L'émergence du corps biomécanique au cinéma s'inscrit dans un courant plus large, la cyberculture, mouvement issu de la rue et hérité de la contre-culture des hippies des années 60 d'où est issu le mouvement Punk. Les punks, nés dans les cités industrielles, sont les héritiers d'une sous-culture abandonnée par les *média*. Désabusés comme les otakus de *Kairo*, ils récupèrent la technologie de leur époque pour reconstruire la société à leur image. [Voir McKenzie Wark : *A Hacker Manifesto* (2004) et *Gamer Theory* (2007)].

Un détour par le roman, plus précisément par *Neuromancer* de William Gibson, inventeur du terme de « cyberespace » permet de mieux comprendre le contexte.

Dans son livre *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, Norbert Wiener envisage la possibilité de relier les cerveaux et les ordinateurs entre eux dans le « cyberespace ». Cette théorie rejoint et dépasse le « village global » de Marshall Mc Luhan.

Les sciences neurologiques et informatiques se rejoignent avec la littérature pour construire l'imaginaire social du XXI^{e} siècle. Les cinéastes et les concepteurs de jeu participent à cette mise en place. La contre-culture n'est plus dans la rue. Les communautés se comportent à l'identique des otakus. La dystopie, présente dans l'œuvre de George Orwell, se vérifie dans la cyberculture et dans la trilogie *Matrix*.

William Gibson pense que la SF n'évoque pas le futur mais l'instant imaginé. Il peut affirmer, sans doute avec raison, que l'homme bâtit des espaces virtuels depuis qu'il a acquis la maîtrise de la parole. En ce sens, la virtualité n'a rien de nouveau.

On a pu relever de multiples influences ou convergences relatives à *Neuromancer*, des auteurs de la beat génération [Jack Kerouac, Allen Ginsberg et William S. Burroughs] à David Cronenberg, particulièrement son film *Naked Lunch*.

La lecture de *Neuromancer*, permet d'observer de nombreuses similitudes entre le livre et la trilogie *Matrix* : la matrice et les connexions, les coulures vertes de code sur les écrans, des

réparties d'acteurs, des lieux, des signes et des codes, des reflets, « à travers le miroir ». Dans les deux cas, il est fait allusion dans les deux cas également à des logiciels illégaux, à des interventions chirurgicales, à des implants et à des pilules. On rencontre des pirates informatiques, des oracles, des élus.

Par ailleurs, la trilogie *Matrix* peut s'interpréter comme un parcours initiatique, à la manière de la quête du graal, d'après le célèbre roman de Chrétien de Troyes.

Enfin, la trilogie *Matrix*, se rapproche des conventions d'un jeu vidéo où le joueur doit passer par différents niveaux pour comprendre le déroulement du jeu et poursuivre la partie jusqu'à ce qu'il sorte vainqueur.

Ainsi, peu à peu, se met en place le concept de biomécanique : depuis les origines de « l'homo faber », l'outil constitue un prolongement du corps, y compris dans l'acte d'écrire, fonction dévolue aux esclaves dans la Rome antique. Or, en droit romain, l'esclave est une chose -- une 'res' -- en quelque sorte un clone, mais, dans la perspective biomécanique, ce n'est plus une personne – 'persona' – qui le domine, c'est une « intelligence virtuelle », une « machine ».

La biomécanique est le fantasme de l'homme-machine. Elle apparaît le jour où s'estompent les barrières entre le vivant et la machine. L'homme [ou l'animal] se voit doté de prothèses, tandis que l'outil acquiert des fonctions organiques. Ainsi, la machine à écrire de *Naked Lunch*, de William S. Burroughs, finit par devenir organique, tandis que le corps devient un réceptacle d'implants. La connexion des corps aux machines donne naissance à une vie nouvelle. L'homme est mis en réseau à l'aide des implants biomécaniques. Les humains deviennent ainsi des hybrides.

Cette hybridation généralisée ouvre à tous les fantasmes, sexuels et/ou sado-masochistes, sur lesquels l'ombre de la mort ne cesse de planer, d'où l'ambiguïté, dans la plupart de ces films hybrides, des situations où le plaisir se mêle à la douleur, ou plus exactement, naît de la douleur. Ici encore, le cinéma ne fait que reprendre, sous d'autres formes, des constantes de l'histoire de l'art : *Videodrome* rejoint le message caché de *L'incrédulité de Saint Thomas* et du M*artyre de Saint Sébastien*.

C. L'influence des courants artistiques

1. Le Body-Art : les Autrichiens et *Crash* de David Cronenberg

> C'est pour prendre la sensibilité du spectateur sur toutes ses faces, que nous préconisons un spectacle tournant, et qui au lieu de faire de la scène et de la salle deux mondes clos, sans communication possible, répande ses éclats visuels et sonores sur la masse entière des spectateurs. [240]

Crash est une rencontre ou des rencontres de personnages qui ne se connaissaient pas auparavant mais qui partagent la même passion, celle de l'automobile, de la souffrance et des plaisirs d'un « au-delà » corporel. Ils se plaisent à frôler le risque de mourir ou d'être gravement accidenté pour valoriser leur corps par des cicatrices.

1.1 Expanded Cinema

Ce titre fait référence à un ouvrage des années 1970 de l'artiste Gene Youngblood *Expanded Cinema*, traduit par « cinéma élargi ». L'artiste se sert de l'art cinématographique hors les murs de la salle de cinéma. Ses outils de prédilection sont la vidéo, le cinéma expérimental, les installations et le multimédia.

Le générique de *Crash* se présente à la façon de la performance-installation d'Anthony Mc Call, *Line Describing a Cone* [241] (1973).

---

[240] ARTAUD Antonin, *Le théâtre et son double*, Paris, Gallimard, 1992, p. 134.

[241] La performance - installation d'Anthony Mc Call (1946, Grande Bretagne), *Line Describing a Cone*.

À ce sujet, voir :

PARFAIT Françoise, *Video : un art contemporain / Dispositifs et Projection : les modalités d'inclusion du spectateur*, Paris, aux éditions du Regard, 2001, p. 70.

1973, ouvre bien cette question de la scission cinématographique et, en rendant tangible l'espace où se tient le spectateur en même temps que la lumière du faisceau, propose un parfait exemple d'une pratique de cinéma d'exposition, ou cinéma élargi, qui a nourri l'exploration structurelle des années 1960-1970, et qui a permis au cinéma de se déplacer vers des salles spécialisées dans le contexte des arts plastiques. Qualifié de film-solide-lumière par son auteur, *Line Describing a Cone* consiste en la matérialisation, grâce à des fumigènes, du faisceau lumineux qu'émet le projecteur, décrivant la forme d'un cercle : 'Le film, au début, se présente comme un simple rayon de lumière blanche, puis une nappe lumineuse se forme, s'élargit peu à peu, pour, en 30 minutes, tracer un

Durant le générique de *Crash*, le spectateur se trouve dans le noir devant des lumières blanches qui projettent un rayonnement en forme de cône. Un va-et-vient perpétuel s'établit avec des halos lumineux qui se déplacent sur fond noir. Ils grandissent, s'approchent, s'éloignent et balayent le cadre de leur luminosité.

Les halos de lumière blanche éclairent le chrome des lettres du générique en 3D qui circule dans l'espace du cadre et disparaît dans le noir lorsqu'elle n'est plus dans leurs faisceaux.

> Le corps de Vaughan n'était plus qu'un assemblage de perspectives vaguement reliées. Devant moi, les éléments qui formaient sa personnalité, et sa musculature, flottaient à quelques millimètres les uns des autres dans une zone non pressurisée - comme le contenu d'une capsule spatiale. J'observais les voitures qui venaient sur nous, incapable de saisir plus qu'une infime part des milliers de messages lumineux que leurs roues, leurs phares, leur pare-brise et leurs calandres lançaient vers moi. [242]

Le générique annonce le film mais constitue aussi la métaphore du réseau routier. Le spectateur se trouve la nuit face aux voitures qui éblouissent et peuvent causer un accident. Il est mis en danger, comme s'il était inclus au milieu d'un réseau routier.

Les œuvres des cinéastes sont de plus en plus hybrides et se rapprochent de l'*Expanded cinema*. Elles sont exposées dans des institutions d'art contemporain, sous forme d'installations, d'extraits de films, de photographies, de dessins préparatoires, de bandes sons.

---

cône étincelant.' Ainsi l'attention du spectateur se déplace de l'écran (en fait le mur obligé de la pièce où se déroule la performance) vers l'espace du milieu, celui-là même où s'opère la métamorphose du film en image lumineuse, un espace à trois dimensions dont l'épaisseur devient palpable. Cette 'mise à jour' de la projection comme condition structurante du cinéma est explorée par de nombreux artistes de cette période et va contribuer à reconfigurer le champ des arts plastiques. L'espace de la projection se redéfinit peu à peu comme un espace dynamique, tactile, modifiable dans lequel l'artiste va imaginer et vérifier un spectateur dévissé de son siège, invité à la mobilité et à la prise de position au sens spatial du mot.

Faisant écho aux projets de Moholy-Nagy des années 1930, Modulateur espace lumière, mais aussi aux projections sur les nuages ou sur des écrans gazeux, obtenus grâce à de puissants projecteurs, c'est encore une fois du côté des activités lettristes et de ses impertinences que ces expériences vont être réactivées : Gil J. Wolman (1929, France - 1995) projette son film *L'Anticoncept* 1951 sur un ballon-sonde en latex, sphère sur laquelle apparaît l'image du filament de la lampe du projecteur. Retournement du dispositif de vision, c'est tout le cinéma en tant que spectacle qui est bousculé au profit d'une implication physique et conceptuelle du visiteur qui désormais participe activement à l'existence de l'œuvre. La projection d'images fixes ou en mouvement dans des espaces ouverts, sur des écrans multiples, mélangée à d'autres formes d'expression, la danse, le son, la lumière, la poésie, etc., est intégrée à la pratique du happening qui se répand aux États-Unis et en Europe à la fin des années 1950 et durant la décennie suivante. Robert Whiteman par exemple projette l'image d'une femme prenant sa douche dans une véritable cabine de douche en fonctionnement dans *Shower* (1963) ; il expérimentera pendant ces années-là toutes sortes de matériaux pouvant servir d'écran ; la description et l'analyse de ce phénomène sont consignées dans l'ouvrage de Gene Youngblood *Expanded Cinema* (1970).

[242] BALLARD J.G., *Crash*, Paris, Galimard Coll. Folio, 2007, p. 255.

Depuis déjà plusieurs années, beaucoup de cinéastes ou metteurs en scène adaptent des œuvres cinématographiques à la scène, ainsi *The Fly* est adapté à l'opéra, comme nous l'avons vu précédemment. Cependant nous n'aborderons pas d'avantage cet aspect de l'hybridation du cinéma.

À partir de l'œuvre de David Cronenberg, en tant que cinéaste et artiste, se dégagent des liens entre le cinéma et l'art contemporain à l'intérieur des institutions artistiques. Cet artiste participe en effet à de nombreuses expositions :

En 1987, à Toronto, David Cronenberg et le sculpteur Mark Prent exposent à la Power Plant Gallery. L'exposition s'intitule : *Crimes against Nature*.[243] Lors de cette exposition, le réalisateur présente des extraits vidéo de ses films sur des écrans tactiles qui permettent aux visiteurs de sélectionner les séquences. Ainsi, la séquence de *Scanners* (1981) où l'on voit l'explosion de la tête, sera le choix le plus populaire de l'exposition.

D'un point de vue formel, les recherches artistiques de Mark Prent s'apparentent à celles de David Cronenberg. Le sculpteur fait des moulages à partir de sa propre enveloppe corporelle. Cobaye de son art, il est proche de la souffrance [*Crash*].

Durant les années 1970, Mark Prent utilise comme matériaux la résine de polyester et la fibre de verre. Aujourd'hui, il travaille avec de la silicone pigmentée et, pour le squelette, du polymère à base de gypse.

D'une manière identique à celle de David Cronenberg, Mark Prent montre le corps et sa chair. L'artiste nous donne une vue sur l'extérieur mais surtout sur l'intérieur du corps. Mark Prent présente le corps comme un morceau de viande de boucherie. L'homme est à l'agonie, mutilé, torturé ou électrocuté. Parfois, des insectes sont posés sur ces corps ensanglantés.

Les sculptures de l'artiste sont proches des peintures d'écorchés ou de celles de Francis Bacon. Ses sculptures comportent des cheveux ; elles sont munies d'œil de verre. Leur réalisme

---

[243] Disponible sur http://en.wikipedia.org/wiki/Crime_against_nature, ‹ consulté le 15 février 2008 ›. [Le titre de *Crimes against Nature* fait référence à un texte de loi édicté en 1814, aux U.S.A.]

Le titre de *Crimes against Nature* fait référence à un texte de loi édicté en 1814, aux U.S.A. punissant les « déviances sexuelles ». On peut citer comme actes interdits : la masturbation, les positions sexuelles inhabituelles, les actes homosexuels, les fellations, les cunnilingus, la sodomie, la zoophilie et la nécrophilie. Dans quelques états, certains de ces actes sont encore considérés comme punissables.

est troublant, cauchemardesque. Lors des expositions, l'art de Mark Prent provoque des scandales allant jusqu'à la fermeture temporaire de la galerie. L'artiste subit des procès en raison de l'obscénité de ses œuvres et des réactions violentes du public.

Aujourd'hui, l'art de Max Prent évolue vers la performance avec l'intégration de ses sculptures. La performance lui permet d'avoir une sculpture hyperréaliste. La performance est filmée par Jesse Real Prent, son fils, et Susan Real Prent, sa femme, qui est aussi son assistante. Elle a écrit sur l'œuvre de l'artiste.

Le concept hybride de la performance et l'intégration d'objets, de sculptures n'est pas une nouveauté. Il suffit de se référer à un des films dadaïstes comme le *Ballet Mécanique* (1924), de Fernand Léger, assisté de Man Ray, Dudley Murphy, dont la musique a été composée par George Antheil.

Les collages cinématographiques du ballet proposent un montage qui célèbre l'avènement mécaniste du XX^{e} siècle, source première d'inspiration pour le peintre. Fernand Léger expérimente avec le *Ballet Mécanique*, la mise en mouvement de formes plastiques. À sa sortie, ce film expérimental des avant-gardistes déconcerte déjà le public.

L'artiste Rebecca Horn intègre dans son long-métrage, *Buster's bedroom* (1990), ses sculptures utilisées lors de ses expositions. Suite à sa maladie, elle travaille sur le prolongement du corps. Les œuvres les plus représentatives de son nouvel état corporel sont intitulées *Arm-Extensionen* [Extensions des bras] (1970) et *Fingerhandschube* [gants à doigts] (1972).

Dans le body-art la performance est éphémère. Seule la vidéo capture, mémorise et témoigne du jeu du corps de l'artiste dans l'espace. Concernant la vidéo-performance, David Cronenberg expose, entouré de plusieurs artistes, dont Tony Oursler, Lygia Clark, Mariko Mori...

- En 1998, à New York, au Thread Waxing Space Gallery, l'exposition « *Spectacular Opticals* » présente une parenté avec *Videodrome*. Le titre de l'exposition apparaît au générique intégré dans une séquence de *Videodrome* vue par Max Renn dans la voiture qui l'emmène chez l'opticien où il fait l'expérience du visiocasque. Passager à l'arrière du véhicule, il voit sur un petit écran de télévision le slogan : « Spectacular Opticals » « Keeping an eye on the world ».

- En 2000, à Paris, il expose aux côtés d'Orlan sous l'intitulé « Le corps mutant » à la galerie Enrico Navarra.

L'ambivalence de *Videodrome*, apparaît avec la confrontation cinéma / vidéo. Dans sa communication, concernant le rapport de ces deux média, *Hasard quantique en scène*, Christian Globensky parle de l'artiste vidéaste Douglas Gordon et du cinéaste Atom Egoyan. Il explique qu'une nouvelle génération d'artistes revendique une conception du « cinéma élargi » [Expanded cinema] sous le nom de « post-cinématographie ».

Il cite Douglas Gordon et Atom Egoyan :

> 'Je n'ai jamais voulu être lié à des procédés techniques lourds. Je ne m'intéresse pas au cinéma en tant que médium, je ne l'utilise que par commodité. Et s'il sert de support à mon travail, c'est parce que nous entrons dans une culture post-cinématographique'. En fait, dans le travail de Douglas Gordon, l'ambiguïté est constante sur la nature cinéma / vidéo. Et c'est ce qui le rend d'autant plus fascinant. Cette ambiguïté est un élément structurel chez nombre de cinéastes aujourd'hui. Atom Egoyan par exemple, qui déclare que le « fait de choisir un médium très direct, très littéral [la vidéo], pour le mettre au format d'un autre médium, le cinéma qui lui, est empreint de mystification et se situe en dehors de notre vécu, est pour [lui] une démarche extrêmement riche par sa métaphore et par sa capacité à travailler en même temps contre soi et à l'intérieur de soi. Il s'agit manifestement de deux médiums producteurs d'images, mais leurs implications divergent. [244]

Le rapport ambiguïté - ambivalence est le fondement de l'hybridation.

Abolissant les frontières entre la vidéo et le cinéma, David Cronenberg propose avec *Videodrome* une réflexion du devenir du corps représenté par l'image vidéo. L'effet-miroir observé dans *Matrix* et *Kairo* se poursuit dans *Videodrome* par la fascination de Max Renn face à l'écran de télévision.

De son côté, *eXistenZ*, propulse le joueur au-delà du miroir ou de la représentation du réel, pour affronter les espaces imaginaires du jeu video. Quant à *Crash*, il devient une plateforme expérimentale d'espaces et de réseaux routiers où tous les fantasmes du corps sont permis, à la seule condition que les corps soient confrontés aux plaisirs des dangers automobiles.

Avec *Crash*, David Cronenberg rejoint le body-art. Ce film intégre plusieurs formes d'expression et signes d'expression. Empruntées à l'art contemporain, ces formes et signes d'expression font de *Crash* un film hybride influencé par les apports de l'expanded cinema.

---

[244] GLOBENSKY Christian, « Hasard quantique en scène », COLLECTIF, Arts *et nouvelles technologies*, Jean-Marc LACHAUD, Olivier LUSSAC (dir.), Paris, L'Harmattan, coll. Ouverture Philosophique, 2007, p. 171.

1.2 La vidéo performance et les Actionnistes viennois

Le courant des Actionnistes viennois a été précédé par le mouvement de Gutai au Japon, comme l'indique Michael Rush dans son livre *L'art vidéo.*

Suite aux conflits de la seconde guerre mondiale, c'est au Japon et en Autriche que se sont développées des formes radicales de performances et d'œuvres média.

À Osaka, le groupe Gutai [Gutai Art Association] est formé de peintres et de performeurs. C'est un groupe d'avant-gardistes composé de Yoshihara Jiro, son fondateur, Kanayma Akira, Murakami Saburo, Shiraga Kazuo et Shimamoto Shozo. Ces artistes ont des rapports très violents avec les matériaux utilisés dans leur art. Michael Rush précise que le groupe est surtout actif durant la période de 1954 à 1958. Il est dissout en 1972, après la mort de Yoshihara Jiro.

Deux films existent sur les performances de ces artistes : *Gutai on Stage* (1957), et *Gutai Painting* (1960). Le Japon possède une collection Gutaï, située au Ashiya City Museum of Art & History. En 1999, à Paris, une exposition rétrospective de l'art des Gutai s'est déroulée au musée du Jeu de Paume.

Les artistes Gutai emploient des flèches qu'ils trempent dans la peinture. Puis, ils tirent sur leurs toiles ou vont parfois jusqu'à les crever avec leur corps dans des manifestations de colère contre les pratiques artistiques dominantes et la répression contre la culture.

Dans *Videodrome*, quand Max Renn tire sur l'écran de télévision, il rejoint le concept de vidéo performance des Gutai. De même, il crève et déchire le paravent de papier situé devant la télévision où l'on voit Nicki Brand exécutée par les bourreaux. Cette dernière séquence évoque la performance de Saburo Murakami [245] qui, en 1955, avait fait une lacération de papier avec son corps : il court et traverse une série d'écrans de papier.

---

[245] Jones Amélia, *Le corps de l'artiste*, conçu par Tracey Warr, Paris, Phaidon, Essai, 2005.

[Murakami a exécuté la performance : *Percer six trous en un instant* lors de la première exposition d'art Gutai], à l'Ohara Kaikan de Tokyo, en 1955, qu'il a présentée l'année suivante sous le titre Traverser plusieurs écrans de papier, écrans mesurant 183 cm par 366 cm, montés sur des cadres en bois, puis le performeur est passé à travers. Son corps brisait ainsi de façon spectaculaire la surface plane classique de l'œuvre d'art. L'œuvre faisait ainsi référence aux arts martiaux japonais traditionnels. « Il faut cesser d'adapter et de manipuler la toile. Nous devons au contraire focaliser

Il existe donc un lien entre l'art contemporain, particulièrement la performance des Gutai et *Videodrome*, ce qui permet de considérer ce film comme une vidéo performance.

Du côté de l'Autriche, en suivant toujours les vues de Michael Rush, les Wiener Aktionisten [Actionnistes viennois] ont influencé des générations d'artistes de la performance et des nouveaux *média*, non seulement en Autriche mais dans le monde entier.

Ces Actionnistes viennois sont : Herman Nitsch (1938), Otto Mühl (1925), Günter Brus (1938) et Rudolf Shwarzkogler (1940-1969). L'auteur cité précise que les films d'Otto Mühl et de Kurt Ken (1929-1998) annoncent une période importante pour le film expérimental et l'influence de l'art vidéo qui va suivre leurs recherches. Ces artistes performeurs, présentés par Michael Rush, cherchent à scandaliser leur public par des performances, avec diverses variantes :

- Herman Nitsch : *Première action* (1962) ; *80e action* : « *Orgies-Mysteries Theatre* » (1984) et Otto Mühl montrent souvent le sang et de l'abattage d'animaux.

- Otto Mühl : *Action matérielle n° 1 : dégradation d'une Vénus* (1963) ; *Cours de gymnastique en nourriture* (1965) ; *Pissaction* (1969) présente une activité sexuelle explicite et sadique.

- Günter Brus : *Autopeinture, automutilation* (1965) ; *Art et revolution* (1968).

- Rudolf Shwarzkogler : *Action I : Noces* (1965) et Otto Mühl : *Pissaction* (1969) font des performances sur des actions corporelles à sensation.

Des films sont également présentés : *Funèbres* (1966), d'Otto Mühl et *Scheiss-Kerl* [Mec de merde] (1969), d'Otto Mühl.

Influencé par *Le théâtre de la cruauté*, d'Antonin Artaud et le mouvement Fluxus, les Actionnistes viennois prônent la « destruction dans l'art ». Ils voient en elle un moyen d'accéder à une libération personnelle et artistique [ARTLIFE]. Le critique autrichien Robert Fleck constate que « les Actionnistes viennois considèrent le corps comme une essence dont ils peuvent se servir ». Les Actionnistes utilisent leurs corps comme matériaux.

---

nos sens en un point : de là, ils vont éclater sur la toile et prendre une forme tangible.» (Saburo Murakami, Gutai, 1955).

Michael Rush commente le cinéma des Actionnistes :

> Kurt Kren devint le cinéaste de l'Actionnisme. Il apporta une contribution originale au cinéma d'avant-garde des années 1960 grâce à un travail particulier de prise de vue et de montage à partir des performances de Mühl et de Brus. Il soumit les images des actions de ces deux artistes à la fragmentation structurale alors dominante dans le cinéma expérimental. De même qu'aux États-Unis des cinéastes comme Stan Brakhage et Bruce Connor avaient insisté sur la 'matérialité' du film (la bande elle-même jouant le rôle de toile), les Actionnistes utilisaient leurs corps comme matériau. C'est ici que le body art à sensation de Mühl et de Brus rejoignait l'intérêt de Kren pour le matériau filmique. [246]

Voici quelques films qui utilisent le collage structuraliste :

- *Mama und Papa* (1964).

- *Leda mit dem Schwan* (1964).

- *Selbstverstümmelung* (1965).

- *Cosinus Alpha* (1966).

Suivant les traces de l'art contemporain et en particulier des Actionnistes viennois *Crash* joue sur les performances qui comportent des actions corporelles à sensation. Les diverses pratiques sexuelles sont présentes dans tous les lieux où les fantasmes sont permis aux regards de tous les voyeurs, la sexualité est explicite et parfois poussée jusqu'au sadisme.

Serge Grünberg parle de ce film :

> *Crash* de J. G. Ballard avait été un livre-événement des années soixante-dix, une sorte de récit punk où l'auteur avouait, dans sa préface, avoir voulu inventer une nouvelle forme de 'pornographie'. Qui d'autres que David Cronenberg, passionné de sports mécaniques, de sexualité marginale et pour qui la 'fusion homme-machine' est un terrain de prédilection, aurait pu s'emparer de ce projet ? [247]

Crash est un film sur l'expérience artistique. Le corps y est prolongé par des prothèses métalliques ou parfois il fusionne directement avec le métal. David Cronenberg explique à Serge Grünberg qu'au début ce film s'apparente, à un film hollywodien avec des stars connues d'Hollywood [James Spader, Holly Hunter, Rosanna Arquette].

---

[246] RUSH Michael, VIOLA Bill, *L'art vidéo*, *op. cit*, p. 90.

[247] GRÜNBERG Serge, David Cronenberg, Les cahiers du cinéma, *op. cit.* , p. 150.

David Cronenberg dit :

> Le film commence comme un film normal, tout a l'air bien et il y a ces acteurs. Et soudain, ils se mettent à dire et à faire de ces choses, ça ne se déroule pas comme un film normal, les personnages ne réagissent pas comme dans un film hollywoodien. Je crois que cela explique beaucoup de choses, le public à l'impression qu'il va assister à un film normal, au sens hollywoodien, et peu à peu il s'aperçoit que ce n'est pas un « vrai » film. C'est une expérience artistique assez bizarre, mais ça continue à ressembler à un film et les acteurs sont toujours là. À la façon dont les gens réagissaient, ils n'arrivaient pas à croire qu'une actrice oscarisée comme Holly Hunter se laisserait aller... Ils se sont donc sentis trahis, piégés et trompés, attirés dans un piège malsain. 248

Loin des préjugés d'un public hollywoodien peu averti, *Crash* est une œuvre expérimentale qui rejoint l'art contemporain, comme le montrent plusieurs séquences où interviennent des formes d'expressions et des signes d'expressions.

1.2.1 Formes d'expressions

La performance

Plusieurs performances vont se dérouler dans *Crash*. Au total, six :

La première performance est la reconstitution d'un accident de nuit, celui de James Dean, jeune star d'Hollywood. Sur une route, face à un public d'initiés assis sur des gradins, Vaughan commente cette histoire vécue. Il explique le déroulement de la soirée qui est censée se passer le 30 septembre 1955.

Vaughan joue le rôle du mécanicien de James Dean, Rolf Wütherich envoyé par l'usine de Zuffenhausen, d'Allemagne. Vingt six ans plus tard, ce mécanicien périt dans un accident en Allemagne. Vaughan présente l'équipe de cascadeurs, chacun joue un rôle :

- Colin Seagrave, cascadeur, ex-pilote de course, incarne James Dean et va conduire la réplique de sa voiture, une Porsche 550 Spyder, accompagné de Vaughan.

- Le cascadeur Brett Trask interpréte le personnage le plus important, l'étudiant Donald Turnupseed.

248 *Ibid.* , p. 157.

Pour le week-end, Turnupseed rentre chez lui à Fresno. James Dean se rend à Salinas, où se déroule une course dans cette ville poussiéreuse du nord de la Californie. Vaughan joue James Dean. Il caresse la réplique de sa voiture *Little Bastard*, *numéro 130*.

VAUGHAN

T'en fais pas ce type va nous voir.

T'en fais pas ce type va nous voir.

Vaughan dit que ce sont les derniers mots pleins d'assurance de James Dean pilotant sa Porsche 550 Spyder. Il dit qu'en Californie, James Dean a rendez-vous avec la mort sur une portion isolée d'une route à deux voies, la route 466. La rencontre ne dure qu'un instant. C'est l'accident... mais cet instant crée une légende hollywoodienne.

Vaughan fait remarquer que personne ne portera de casque, et qu'il n'y a pas de rembourrage. Leurs voitures n'auront ni ceintures, ni arceaux de sécurité. Il dit qu'ils ne compteront que sur l'habilité des pilotes pour leur sécurité, de façon à offrir une authenticité absolue. La performance débute :

VAUGHAN

Allons-y, la collision fatale de James Dean.

Les deux voitures reculent pour prendre de l'élan. Arrivée en bout de piste, à chaque extrémité, elles s'élancent, roulent de plus en plus vite. La course commence, puis c'est le choc, le silence, la fumée. Le bruit d'une porte. Le cascadeur Brett Trask sort de la voiture. Le public siffle et applaudit, les flashs illuminent la nuit.

Dans les gradins, J. Ballard demande à Helen Remington si la performance est simulée ou si les protagonistes sont vraiment blessés. Elle répond qu'elle ne sait pas, qu'avec Vaughan, on n'est jamais sûr. Elle ajoute que c'est son spectacle.

Vaughan se redresse lentement, il parle au micro, puis, il sort blessé de la Porsche 550 Spyder.

VAUGHAN

Rolf Wütherrich, éjecté de la Porsche, passa un an à l'hôpital, à se remettre de ses blessures.

Donald Turnupseed fut retrouvé errant, hébété, mais à peu près indemne.

James Dean mourut, la nuque brisée, et devint immortel.

Le cascadeur Colin Seagrave bouge le bras, le public applaudit. Il chuchote à Vaughan.

COLIN SEAGRAVE

Soutiens-moi. J'ai un vertige, je tiens pas debout.

Helen Remington à J. Ballard.

HELEN REMINGTON

Je connais ce Seagrave. Je crois qu'il est vraiment blessé.

La police arrive quant il n'y a plus d'action. Le public et les cascadeurs blessés s'enfuient par la forêt. J. Ballard croit que la police prend cela vraiment au sérieux Vaughan lui dit que ce sont les transports.

La deuxième performance se déroule dans la maison de Colin Seagrave et Vera Seagrave, après la reconstitution de l'accident de James Dean. Vaughan et Colin Seagrave en font l'analyse. Ensemble, ils revisitent la scénarisation de cette performance pour essayer de l'améliorer.

Vaughan parle à Colin Seagrave.

VAUGHAN

Seagrave, j'aimerais vraiment régler les détails de l'accident de Jayne Mansfield avec toi.

Vaughan dit qu'ils pourraient faire la décapitation, sa tête enchâssée dans le pare-brise. Et le chien mort, le chihuahua sur le siège arrière. Il dit qu'il a mis tout au point.

SEAGRAVE

Je serais prêt, Vaughan.

Je veux des vrais gros nibards. Jusque-là.

Que le public les voit, tailladés et écrasés sur la planche de bord.

VAUGHAN

Oui, on fera ça.

La troisième performance consiste en une rivalité entre J. Ballard et Vaughan. Ce sont les prémisses d'une future performance d'accident :

Pour affirmer leur virilité, J. Ballard dans sa voiture rouge rivalise avec Vaughan pour poursuivre Catherine sous un pont. À bord de sa Lincoln noire, Vaughan harcèle et provoque Catherine ; il fait semblant de foncer sur sa voiture. Vaughan essaye de la doubler, par la droite, puis par la gauche. Arrivé à une station service, J. Ballard rattrape Catherine et Vaughan. La Lincoln reprend la route.

La quatrième performance a lieu au volant de la Lincoln, noire, accompagnée de J. Ballard, Vaughan décrit des accidents vécus par des célébrités. Il déclare à J. Ballard qu'il rêve de conduire une voiture accidentée.

J. BALLARD

Tu peux quand tu veux.

VAUGHAN

Pas ça, une voiture qui ait une vraie histoire.

La Facel-Vega de Camus, le break de Nathanael West ou la Rover 3500 de Grace Kelly.

On répare juste pour que ça roule ; on ne nettoie pas ; on touche à rien.

J. BALLARD

C'est pour ça que tu conduis ce modèle ?

Tu vois en l'assassinat de Kennedy un genre d'accident de la route ?

VAUGHAN

Ça peut se défendre.

Dans la Lincoln, après avoir vu les photographies d'accidents, J. Ballard dit que c'est très satisfaisant, mais il ne saisit pas bien pourquoi.

Vaughan explique que c'est l'avenir et qu'ils en font déjà partie. Vaughan dit qu'il commence à voir pour la première fois une psychopathologie complaisante leur faire signe. Il cite un exemple et précise que l'accident de voiture est un événement plus fécondateur que destructeur ; pour lui c'est une libération d'énergie sexuelle concentrant la sexualité de ceux qui sont morts avec une intensité impossible sous toute autre forme.

VAUGHAN

Vivre cette expérience, vivre ça... c'est mon projet.

J. BALLARD

Et le remodelage du corps humain par la technologie moderne ? Je croyais que c'était ça, le projet.

VAUGHAN

Ce n'est qu'un concept de S.-F. primaire. Ça flotte à la surface, ça ne menace personne.

C'est pour tester la résistance de mes partenaires en psychologie pathologie.

La cinquième performance est une vue en caméra subjective d'une voiture, sur une autoroute.

À la tombée du jour, au volant de leur voiture, le couple Ballard roule. On la voit à la périphérie d'une ville. Ellipse de temps, il fait nuit.

Au sujet de la circulation, J. Ballard demande à Catherine.

J. BALLARD

Où sont-ils tous ? Tout le monde a disparu.

Catherine dit qu'elle aimerait rentrer.

Sur le bas côté d'une route, Vaughan dort dans sa voiture. Il ne dort que d'un œil. Il se redresse.

Le couple roule sur le périphérique d'une ville ; la voiture de Vaughan entre en surgissant sur leur voie de circulation. Elle provoque le dérapage d'une voiture, qui fait un tête à queue.

La route est mouillée, il y a des gouttes d'eau sur le pare-brise de la Lincoln de Vaughan. À moitié éveillé, il fait des zig zag entre les voitures, en doublant de tous les côtés. On voit J. Ballard qui conduit en compagnie de Catherine. Vaughan double plusieurs véhicules ; il rattrape le couple et se positionne à leur niveau. Mais la Lincoln est séparée par une voiture. Vaughan est côte à côte avec le couple. Sa 1963 noire vacille, dérape aux côtés de celle du couple puis elle repasse derrière eux.

Vaughan élance la Lincoln, fonce, heurte le pare-choc arrière de la Porsche de Catherine. Puis il recommence, jusqu'à ce qu'il arrive à propulser, d'un choc violent, le véhicule du couple Ballard. La voiture percute l'arrière d'un camion. Vaughan s'acharne, recommence la même manœuvre. De nouveau, la voiture du couple s'engouffre à l'arrière du camion. Mais, cette fois-ci, elle se déporte sur la droite, puis elle échoue à côté du parapet de la voie de circulation. La Lincoln se dirige tout droit vers le camion, Vaughan crie, bifurque brusquement vers sa gauche.

En hors champ, on entend la voiture chuter.

J. Ballard reprend le contrôle de son véhicule puis s'arrête sur le côté. Il se retourne, puis descend de la voiture, blessé, en boitant.

Catherine reste seule dans la voiture. J. Ballard s'approche de l'endroit où la Lincoln de Vaughan a quittée la route. La barrière est brisée, la voiture brûle. Elle est tombée en plongeant sur le côté d'un bus appuyé sur son toit à la verticale. Un carambolage a eu lieu sur cette voie de circulation inférieure. Au-dessus d'elle, sur le pont, J. Ballard reste stoïque. On entend des cris et des flammes jaillissent. La voiture de Vaughan brûle, retournée sur le côté du bus. Les gens courent, crient. Dans sa voiture, Catherine attend, l'essuie-glace balaie le pare-brise. Catherine se caresse la bouche de son index.

Pour la sixième performance, montre J. Ballard récupérant l'épave de Vaughan. C'est un héritage mécanique. Du fait de la conduire, J. Ballard ressuscite la Lincoln. Il double, zig zague pour rattraper Catherine au volant de sa voiture. Il la rattrape ; Catherine détache sa ceinture de sécurité. J. Ballard se rapproche ; il essaie de la dépasser. Pour lui échapper, Catherine tourne brusquement sur sa droite pour changer de voie. J. Ballard la suit. Catherine débouche sur une autre rue ; elle refuse la priorité à un camion d'ordure ménagère ; J. Ballard prend la même direction. Il fonce dans le pare-choc du camion d'ordure ; celui-ci tombe. J. Ballard dépasse le camion et continue sa course. Il rattrape Catherine. Elle est prise de convultions. Il fonce sur l'arrière de sa voiture. Il recommence une fois, puis une autre fois dans une descente. Catherine perd le contrôle de son véhicule. Par la gauche, la voiture quitte la chaussée puis chute en contre-bas. J. Ballard continue de descendre la voie de circulation en regardant.

En hors-champ, on entend la voiture chuter et se briser.

En plein milieu de la voie, J. Ballard s'arrête, des véhicules le doublent. Il fait marche arrière. Sur la gauche de la voie, à côté d'un champ, il arrête sa voiture et descend difficilement. Il ferme la porte et reste un moment debout à observer en direction du champ. J. Ballard descends dans le champ ; il y a de la fumée ; la voiture est retournée. Il s'appuie sur l'arrière de la voiture puis se baisse. Catherine git allongée dans l'herbe verte. Sa jupe est soulevée et laisse entrevoir son porte-jarretelle blanc et ses bas gris fumés ; elle ne porte pas de culotte... Une de ses jambes est pliée, l'autre est coincée sous la voiture. J. Ballard regarde la jambe coincée de Catherine puis, il la regarde.

J. BALLARD

Catherine ! Ça va ?

CATHERINE

James ! Je ne sais pas.

J. BALLARD

Tu es blessée ?

J. Ballard caresse le visage de Catherine.

CATHERINE

Je crois que ça va...

Il l'embrasse, la serre, caresse sa poitrine, l'embrasse encore.

CATHERINE

Je crois que ça va.

Il tient son visage, l'embrasse et caresse sa poitrine.

J. BALLARD

Peut-être la prochaine fois, chérie.

Catherine pose sa main ensanglantée sur l'avant bras de James. Il caresse sa poitrine.

J. BALLARD

Peut-être la prochaine fois...

James caresse son sexe.

Catherine serre une touffe d'herbe, James enlève sa ceinture puis il la pénètre, l'embrasse avec ardeur. Ils jouissent.

On voit la voiture retournée ; ils font l'amour ; elle s'agrippe à la voiture. Ils s'embrassent.

Générique.

Il n'y a pas de performance filmée en vidéo dans *Crash*. Cette dernière fait partie de la diégèse. Le cadre de l'écran de télévision apparaît toujours dans le cadrage filmé par la caméra cinéma.

Dans la maison de Colin Seagrave, l'équipe de passionnés d'accidents d'automobiles visionne des crash-test sur l'écran de télévision. Ce sont les seules vidéo-performances réalisées par des pilotes mannequins et des voitures télécommandées par des câbles. Il n'y a rien d'humain dans ces vidéos, seulement l'apparence d'un corps en tant que matériau.

L'insertion de ces bandes-vidéos vient soutenir le propos du film : que peut-il arriver au corps lors d'une collision violente poussée à l'extrême ? L'équipée éprouve du plaisir à la vision de cassettes-vidéo simulant l'accident. Ces visions permettent de créer des accidents. Vaughan s'en sert comme documentation. Il dit qu'Helen a apporté des trucs incroyables. « Seuils de tolérance du visage lors des impacts. » Les crash-test créent une distanciation avec la réalité, celle du spectacle de la vidéo performance.

L'installation

La séquence du film *Crash* qui va suivre peut être considérée comme une installation d'art contemporain :

Lorsque J. Ballard et Catherine raccompagnent Vaughan en passant sur la voie express à sens unique, ils remarquent la présence des pompiers. Il y a eu un accident. Vaughan fait des photographies des victimes ; il dit que c'est une œuvre d'art. Vaughan demande à J. Ballard de ralentir... Il lui demande de ralentir encore plus. Vaughan descend de la voiture en sautant, puis il va prendre des photographies. Catherine s'assoit à côté d'une blessée qui a le visage couvert d'éclats de verres. Catherine la contemple. Des pompiers brisent la vitre d'une voiture, J. Ballard regarde la scène en marchant. Vaughan photographie une civière. Puis il emmène Catherine à l'intérieur d'un taxi jaune, accidenté. Un pompier secourt le conducteur d'une voiture. Pendant ce temps, d'autres pompiers découpent la carrosserie d'une voiture. Vaughan photographie Catherine à côté du taxi jaune accidenté. Pour prendre un cliché, Vaughan fait poser Catherine dans le taxi. J. Ballard les regarde. Les pompiers ouvrent une voiture, un homme est mort à côté de sa compagne qui est vivante. Les pompiers découpent le toit d'une voiture retournée sur le côté. Vaughan découvre et photographie le corps de Colin Seagrave travesti en femme. Il porte un soutien-gorge [un accident avec des gros nibards, posés sur la planche de bord]. Colin Seagrave saigne à la gorge, sa perruque est restée au plafond, collée par le sang.

VAUGHAN

Seagrave tu n'as pas pu m'attendre ?

Tu as fait l'accident de Jayne Mansfield sans moi !

Le chien [mort sur la banquette] … le chien, c'est génial !

Vaughan photographie le chien mort.

VAUGHAN

Le chien c'est génial !

Ensuite, il photographie la perruque pleine de sang.

L'accident d'automobile est ici considéré comme une œuvre d'art. Cette installation est une performance effectuée et scénarisée par Colin Seagrave sans l'aide de Vaughan.

VAUGHAN

Il faut mourir pour devenir une star.

Dans ce dispositif, on retrouve le tournage de cinéma. Vaughan, joue le photographe de plateau. Les victimes sont maquillées et couverts d'hémoglobine, comme dans les performances des actionistes viennois. L'éclairage est particulier, du rouge au bleu. Des fumigènes dramatisent avec exagération l'accident.

Cette séquence fait une démonstration des techniques de cinéma : cadrages, mouvements de caméra, plongée et contre-plongée.

L'installation, c'est aussi l'exposition des voitures, qu'elles soient flambantes neuves [La Mercedes cabriolet noire du garage], ou accidentées [La Lincoln 1963 de Vaughan].

Lorsque James va voir la voiture de Catherine accidentée. Il caresse la porte et l'aile qui ressemble à une plaie ouverte. C'est la rencontre de la chair et du métal.

La photographie

> Aussitôt qu'on arrête le film on commence à trouver le temps d'ajouter à l'image. On pense autrement le film, le cinéma. On s'achemine vers le photogramme. Qui lui-même est un pas de plus vers la photo. Sur le film arrêté (ou sur le photogramme), la présence de la photo éclate ; alors que les autres moyens dont la mise en scène se sert pour travailler à contretemps, eux se volatilisent. La photo devient ainsi un arrêt dans l'arrêt ; entre elle et le film dont elle surgit, toujours, inextricablement, deux temps se mêlent, mais ne se confondent jamais. En cela, la photo a un privilège sur tous les effets grâce auxquels le spectateur de cinéma, ce spectateur pressé, devient aussi un spectateur pensif. [249]

Dans *Crash*, les séquences qui suivent où sont intégrées des photographies, ne sont pas des arrêts sur image. Ces instants photographiques amènent une réflexion entre les protagonistes et les spectateurs concernant la diégèse.

On relève plusieurs séries de photographies dans les séquences de *Crash*. Elles sont présentes dans la forme filmique. Elles en changent le déroulement narratif et chronologique. Les clichés montrent parfois des séquences qui ne sont pas joués à l'écran comme l'accident de Gabrielle ou au contraire anticipe une séquence, comme celle de la performance de Colin Seagrave et la mort de Jayne Mansfield.

Le cadrage et le point de vue de ces photographies sont différents de la prise de vue cinématographique, notamment à l'hôpital, J.Ballard sur son lit lorsqu'il est accidenté.

De même la photographie de la rencontre amoureuse de J. Ballard et d'Helen dans la voiture, sur le parking de l'aéroport.

Ces photographies ressemblent à celles des paparazzi. Il y a une certaine forme de voyeurisme dans ces prises de vue inopinées.

L'angle de prise de vue des photographies est différent de celui du cinéma. Il s'agit parfois de reportages photographiques qui rendent compte de scènes qui se sont déjà déroulées. Les photographies servent de témoignage de faits accidentels ou sexuels. Elles apportent aux spectateurs des indices utiles à la compréhension du film.

On retrouve la photographie de plateau lorsque Vaughan photographie Catherine comme une star. Il prend des prises de vue sous des angles différents, sous des lumières différentes.

---

[249] BELLOUR Raymond, *L'Entre-Images*, *Photo*, *Cinéma*, *Vidéo*, Paris, de la Différence, 2002, p. 80.

La première série commence juste avant son accident de voiture, les photographies de J. Ballard sont celles d'un repérage de film. J. Ballard, réalisateur, est dans l'acte de création. Il écrit un scénario pour son prochain film.

À l'hôpital, Vaughan rencontre J. Ballard pour la première fois, suite à son accident. Infirmier, il l'examine et pose une pile de photographies sur le sol pour mieux observer la prothèse de la jambe blessée de son patient. La première photographie représente un visage couvert de cicatrices qui s'apparente à une photographie de médecin légiste.

La deuxième série débute sur le parking, J. Ballard blessé remonte pour la première fois dans sa voiture accidentée. Il regarde une série de polaroids érotiques qui se trouvent sur le sol à côté de livres érotiques. L'utilisation du polaroid évoque la sérialité du pop-art, notamment *Crash* d'Andy Warhol.

La troisième série est constituée de photographies du cascadeur Brett Trask prises à la sortie de sa voiture accidentée.

La quatrième série a lieu dans la maison de Colin Seagrave là est installé un laboratoire photographique. Vaughan dit à J. Ballard qu'il a besoin de son aide. J. Ballard lui demande s'il vit avec Seagrave. Vaughan explique qu'il vit dans sa voiture et que la maison, c'est son atelier. On retrouve ici l'atelier des expérimentations avec les projets artistiques.

Vaughan dit à Ballard que c'est son nouveau projet. Il lui montre un album de photographies d'accidents. On y voit plusieurs scènes :

- Photographies de Gabrielle accidentée dans sa voiture.

- Photographies de J. Ballard en train de faire l'amour à Helen Remington dans le parking de l'aéroport.

- J. Ballard photographié accidenté sur son lit d'hôpital

Cette séquence dans l'atelier est intéressante car elle montre des scènes du film qui font partie de la diégèse mais qui seront soustraites du montage finale. Ces scènes apparaissent simplement grâce à ces clichés, comme une expérience qui peut servir ou ne pas servir. Ainsi l'accident de Gabrielle n'est pas filmé, il n'est représenté que par les clichés photographiques. Le

spectateur voit seulement Gabrielle après son accident, vivante et métamorphosée par un corset et des prothèses. Il ne connaît rien de son passé.

La séquence du laboratoire photographique, est un clin d'œil à la séquence de *Dracula* (1992), de Francis Ford Coppola : dans le château du col de Borgho, le fiancé de Mina se blesse avec un rasoir. Le comte s'approche de lui pour essayer de le toucher, sucer son sang.

Vaughan a le visage blessé, le sang coule. Il se rapproche par derrière de J. Ballard quand celui-ci regarde l'album de photographies. Vaughan se rapproche de sa nuque ; il hume, respire bizarrement, sent le corps de son invité. Brusquement, J. Ballard se retourne par intuition, car il se doute de quelque chose.

Un peu plus tard, Gabrielle rejoint Vaughan et J. Ballard dans le laboratoire photographique. Elle dit qu'ils sont dans le « centre nerveux » et qu'avec Vaughan tout prend les allures d'un crime.

Dans son texte *Message, communication, ubiquité : un art sans frontière*, Florence de Mèredieu donne une interprétation à l'explication de Gabrielle, lorsque celle-ci se trouve dans le laboratoire photographique avec Vaughan et J. Ballard, et qu'elle dit : « Vous voilà au centre nerveux. »

> « Physiologiquement, c'est le système nerveux central, ce réseau électrique qui cordonne les divers *média* que sont nos sens, qui joue le rôle de clé. [Marshall Mc Luhan] [250] ».

Le crime rappelle *Blow up* (1967), de Michelangelo Antonioni : la photographie comme témoignage. L'instant de frayeur sur le visage, à l'approche de la mort, est capté par l'image, comme dans *Peeping Tom* (1960), de Michael Powell.

J. Ballard demande à Vaughan.

J. BALLARD

Quel est exactement ton projet. »

Un album d'accidents.

---

[250] DE MEREDIEU Florence, *Histoire matérielle & immatérielle de l'art moderne*, Paris, HER-Larousse, 1999, p. 361.

Une étude médicale ?

Un documentaire à sensation ?

La circulation mondiale ?

VAUGHAN

C'est une chose à laquelle nous sommes tous intimement mêlés, le remodelage du corps humain par la technologie moderne.

Cette phrase de Vaughan rejoint notre propos sur l'hybridation et les technologies.

La cinquième série est vue lors de la séquence sur le parking de l'aéroport, J. Ballard est dans sa nouvelle voiture rouge en compagnie d'Helen Remington. Après leur rapport sexuel, J. Ballard demande à Helen de finir son histoire. Elle lui parle de ses conquêtes et aventures sexuelles. Il lui demande si toutes ces relations sexuelles ont lieu dans des voitures uniquement.

HELEN REMINGTON

Oui - Je n'avais rien planifié.

Ballard lui demande si elle a fantasmé le fait que Vaughan photographiait ces actes sexuels comme des accidents de la route. Elle lui répond que c'était des accidents de la route.

La sixième série débute alors que J. Ballard est passager dans la voiture de Vaughan.

Vaughan lui donne une sacoche.

VAUGHAN

Tiens regarde ça et dis moi ce que tu en penses.

Ce sont des photographies d'accidents célèbres.

Vaughan lui demande s'il reconnaît la photographie de James Dean. Le prochain accident qu'il va faire avec Seagrave, dans le rôle de Jayne Mansfield.

1.2.2 Signes d'expression

La représentation du corps dans l'art et le cinéma a toujours été un moyen critique de positionner le corps dans un espace social, politique et identitaire.

Des prothèses, aux scarifications, aux tatouages, le body-art est omniprésent dans *Crash* par l'utilisation des modifications corporelles comme signe de l'expression et de la reconnaissance de soi. La question de l'identité du corps est importante à l'intérieur de la communauté des passionnés d'automobiles, comme l'affirme Vaughan dans le laboratoire photographique :

VAUGHAN

C'est une chose à laquelle nous sommes tous intimement mêlés, le remodelage du corps humain par la technologie moderne.

Il s'agit de se démarquer de ses origines naturelles et d'extrapoler le quotidien du corps en l'exposant à des plaisirs et en le mettant face à des dangers qui peuvent être mortels.

Les prothèses

Une prothèse se définit comme le remplacement d'un membre ou d'un organe par un appareillage. Dans *Crash*, c'est l'appareillage mécanique fixé par des broches dans la chair de la jambe de James Ballard. Cet objet est créé par Stephan Duris pour le film.

Serge Grunberg déclare : « Dans son film le plus expérimental à ce jour, Cronenberg recule les limites de la figuration du désir en même temps qu'il s'éloigne franchement de la narration hollywoodienne [251] ».

David Cronenberg joue avec la répulsion du spectateur. Il utilise l'image du corps accidenté. Il représente la mobilité du corps d'une manière mécanique. Le réalisateur utilise des béquilles et une prothèse fixée sur J. Ballard. Comme une voiture, le corps est réparé par des objets mécaniques.

---

[251] GRÜNBERG Serge, *David Cronenberg*, *Les cahiers du cinéma*, *op. cit.* , p. 150.

La séquence où James Ballard est immobilisé sur le lit d'hôpital peut faire naître le doute chez le spectateur au sujet sa mobilité future : J. Ballard a subi un accident de la route, il est gravement blessé, va-t-il pouvoir remarcher ?

Le corps accidenté de J. Ballard est comme le corps d'un soldat qui revient de la guerre. En effet, la séquence au cours de laquelle Catherine masturbe J. Ballard sous le drap de son lit, évoque celle de *Johnny Got His Gun* (1971), de Dalton Trumbo : sous un drap blanc, la main d'une infirmière de l'hôpital donne du plaisir à un homme tronc.

Le réalisateur souligne ainsi les limites de l'incapacité du corps de J. Ballard et ses fantasmes éveillés par les histoires que raconte Catherine [un passage du livre *Crash*].

David Cronenberg n'hésite pas à nous montrer les séquelles subies par le corps accidenté. Une fois la prothèse enlevée, des lésions sont visibles sur la jambe de J. Ballard. Les blessures de cet homme n'entraînent pas une diminution de la mobilité du corps, ni une incapacité qui l'empêcherait de conduire. L'appareillage de J. Ballard n'est que passager. L'accident n'est qu'une étape qui n'altère pas son mode de vie.

David Cronenberg confronte les accidentés avec leur degré d'incapacité motrice.

À la différence de J. Ballard et d'Helen, Gabrielle est complètement dépendante de ses prothèses et de son corset, pour vivre au quotidien. Parfois, elle a besoin d'être assistée car la mobilité de son corps est réduite. Cela apparaît dans la séquence suivante :

Dans un parking souterrain, Gabrielle et J. Ballard sont dans une voiture rouge. Pour lui faire l'amour, J. Ballard est obligé de déplacer les jambes de sa partenaire emprisonnées dans ses prothèses, et restées coincées à cause du volant. Pour les dégager, il passe les jambes par dessus le volant recouvert de métal. Sous le volant, un porte-clé de cuir et métal ainsi que des armatures métalliques. Une fois les jambes de Gabrielle relevées vers le plafonnier James Ballard lui arrache son bas résille pour voir sa cicatrice et l'embrasser. La bottine en cuir de Gabrielle touche le plafonnier, J. Ballard pénètre sa partenaire, puis il se tient agrippé à sa prothèse jusqu'à la jouissance.

Du fait de son handicap, Gabrielle est soumise aux plaisirs sexuels de son compagnon qui domine la situation. Depuis son accident, Gabrielle est obligée de changer la façon d'être de son corps, comme si celui-ci possédait une nouvelle chair inerte.

Dans la salle d'exposition d'un garage automobile, une voiture cabriolet noire est exposée. Derrière la vitrine, on voit un pont avec des voitures qui roulent. À l'aide d'une canne, d'une démarche saccadée, Gabrielle, avec ses prothèses, se déplace accompagnée de J. Ballard, vers la voiture. Elle caresse la carrosserie en tournant autour. Assis derrière un bureau, un vendeur du garage regarde le couple, puis, il se lève et se dirige vers eux. De dos, Gabrielle se penche sur la carrosserie. Sa mini jupe se soulève et laisse entrevoir sa jambe gauche et sa cicatrice, dissimulée sous son bas résille. Le vendeur lui demande si quelque chose l'intéresse.

GABRIELLE

Ceci m'intéresse.

Pour voir si je m'adapte à une voiture conçue pour un corps normal.

Elle demande au vendeur s'il peut l'aider. Il accepte et lui ouvre la porte. Elle lui demande si ces voitures sont sûres.

LE VENDEUR

Naturellement, très sûres.

Gabrielle veut s'installer au volant de la voiture mais une de ses prothèses l'empêche de s'assoir correctement et elle se trouve coincée contre le fauteuil en cuir. Le vendeur d'abord hésitant se sent ravi de lui venir en aide. Elle lui tend sa canne. Il la prend et la regarde. Elle n'arrive pas à faire entrer sa deuxième jambe. Elle lui dit qu'elle est coincée. Il attrape la cuisse de Gabrielle en la caressant, puis essaie de la faire entrer. Pendant ce temps, Gabrielle caresse le sexe de J. Ballard à travers son jean. Le vendeur tire la jambe et déchire le cuir du siège.

Cette séquence montre que Gabrielle reconnaît que son corps est devenu anormal. Modifié par des prothèses, le corps de Gabrielle est maintenant hors-norme et ne correspond plus aux critères de la représentation du corps. La voiture n'est plus adaptée à son corps. Elle avait déjà rencontré le même problème lorsqu'elle avait fait l'amour avec J. Ballard. Les modifications corporelles de Gabrielle marginalisent son corps.

Dans l'atelier photographique de Vaughan, J. Ballard regarde des photographies d'accidents. Gabrielle entre dans l'atelier. Elle ouvre une boîte intégrée dans sa cuissarde-

prothèse, où se trouvent des cigarettes. Elle peut y stocker du tabac comme dans une poche de pantalon. La fonction de la prothèse est détournée par ce détail qui renforce le quotidien.

C'est dans cette fonctionnalité de la prothèse que commence une nouvelle vie pour Gabrielle qui ne peut plus vivre comme les autres. Maintenant, le regard des autres sur elle est différent, on l'a constaté avec la séquence précédente du vendeur de voitures.

La nuit, des voitures accidentées sont entreposées dans un parking. À l'intérieur de la Lincoln noire accidentée de Vaughan, a lieu la rencontre amoureuse de Gabrielle et d'Helen Remington. Les deux corps sont enlacés, un avec des prothèses, métal contre chair, et l'autre vêtue d'un tailleur bordeau. Le corps de prothèses de Gabrielle se fond avec celui d'Helen Remington dans la voiture. C'est la fusion de la chair et du métal.

Les scarifications

Appartenant aux peuples de l'Afrique de l'Est et de l'Afrique du Sud les scarifications servent également de modèle aux cultures urbaines.

Les scarifications dans *Crash* sont les cicatrices sur les corps accidentés. Le rituel initiatique de l'automutilation, c'est l'accident. Les blessures valorisent le corps au sein de cette communauté de passionnés d'automobile, mais surtout elles créent une identité personnelle. Ces écritures primitives accidentelles créent un texte de loi primitif sur le corps, basé sur le rapport de la chair et du métal.

- Lors de son premier accident, ce sont les cicatrices que l'on voit sur la gorge et le nez de J. Ballard, quant il est sur son lit à l'hôpital en compagnie de Catherine.

- La cicatrice ensanglantée sur le front de Vaughan et son attitude évoquent le mythe du Vampire.

- J. Ballard dit qu'il va raccompagner Vaughan. Il monte dans la voiture, démarre et l'attend. Vaughan enlève son tee-shirt pour se changer, tandis que Catherine reste fascinée par la cicatrice sur son torse. Vaughan lui demande de venir avec eux.

J. Ballard est au volant. Catherine est derrière avec Vaughan. Lorsque la Lincoln est à la station de lavage, Catherine caresse et embrasse la cicatrice sur le corps de Vaughan. Cette cicatrice comme celle de la jambe de Gabrielle évoque celle de Max Renn dans *Videodrome*.

- Peu après la séquence d'amour entre Vaughan et Catherine, J. Ballard caresse le corps de Catherine dénudé sur le lit de leur appartement, la nuit. Les marques des doigts de Vaughan créent des motifs sur les cuisses de Catherine. J. Ballard embrasse ces bleus faits par Vaughan.

Ces séquences d'automutilation rituelles modifient le statut social ou la personnalité de chaque individu. Par ces marques de mutilation, ils deviennent les membres d'une même tribu.

Les tatouages

Le mot tatouage dérive d'un terme ramené d'Océanie. À la fin du XVIII[e] siècle, le capitaine James Cook, rapporta de ses voyages polynésiens le terme de « tattoo ».

Le mot aurait une double signification. D'une part il dériverait de « tatau », qui désigne l'acte de frapper. En effet, les Polynésiens pratiquent le tatouage par percussion, comme on le voit dans de nombreux reportages.

D'autre part, « tattoo » serait une combinaison de la racine « ta », littéralement « dessin inscrit dans la peau », et du mot « atoua », qui signifie « esprit ». Le mot prend alors une valeur symbolique qui correspond à la signification de l'acte.

Nous observerons dans des séquences de *Crash* comment, en partant de l'emblème métallique d'une marque de voiture, nous arrivons au tatouage sur la peau. Voici quelques séquences où sont présentés les emblèmes des voitures :

- Quant J. Ballard a son premier accident, à la nuit, on aperçoit l'emblème de la marque de sa voiture. Sa carrosserie est cabossée. Elle est humide et enfumée. Seul l'emblème reste intact.

- J. Ballard reconduit pour la première fois sa nouvelle voiture, identique à la précédente. Il s'est proposé de raccompagner Helen Remington, suite à leur rencontre sur le parking

des voitures accidentées. La voiture roule. Le ciel et le paysage se reflètent sur la carrosserie rouge. On voit l'emblème qui trône à l'avant du capot.

- Plus loin, pendant la performance de la reconstitution de l'accident de James Dean, c'est l'emblème de la Porsche de James Dean et l'emblème de la voiture du cascadeur Brett Trask qui rayonne.

Les marques de voitures donnent une importance primordiale à ces objets décoratifs.

Il y a d'abord une fétichisation de la marque : posséder la réplique de la voiture d'une star hollywoodienne comme James Dean est comme posséder une œuvre d'art signée de l'acteur lui-même, l'emblème de la marque agissant comme un garant d'authenticité.

L'emblème de métal des voitures est directement lié à la chair, avec le tatouage sur la peau.

L'Encyclopædia Universalis précise, à la suite de nombreux auteurs, que la marque corporelle du tatouage est ambivalente dans la civilisation occidentale. À la différence des cultures polynésiennes, le tatouage en Occident constitue une transgression d'un interdit à la fois religieux, culturel et social.

L'interdit religieux concernant le corps – qui, dans la tradition chrétienne, est le « temple de l'âme », et a été « créé à l'image de Dieu » - condamne les mutilations corporelles. Le corps doit rester inviolé. Le Lévitique, au chapitre XIX, verset 28, le précise clairement : « Vous ne ferez pas d'incision sur votre corps pour un mort et vous ne ferez pas de tatouages, je suis l'Eternel [252] ». L'interdit du tatouage en Occident puise donc ses origines dans la Bible, et est repris dans la religion chrétienne. Cependant la Bible prescrit la circoncision. Lors de la séquence d'amour qui se déroule de nuit dans la chambre de l'appartement du couple Ballard, Catherine évoque le pénis de Vaughan et la question de la circoncision.

Dans *Crash*, le tatouage fait parti de la remodélisation esthétique du corps. Il a pour fonction de restaurer l'image corporelle abîmée par un accident, comme celui vécu par Vaughan.

[252] Lev. XIX, 28 [d'après la traduction éditée en 2007 par la « Société biblique de Genève ». Elle reprend, en la modernisant, la traduction de Segond, du 19è siècle, qui fait référence chez les protestants francophones.]

Notons qu'il existe un tatouage médical ou dermopigmentation depuis 1835. En Allemagne, le docteur Pauli de Canda introduisait par tatouage de la poudre blanche pour dissimuler les grains de beauté et les angiomes.

En 1910, l'américain Samuel O' Reilly inventa la première machine électrique à tatouer. La dermographie à usage médical reste une pratique assez secrète. En 1986, l'apparition des pigments de couleur chair a permis le développement de cette technique médicale.

Pendant le tournage de son film, le réalisateur J. Ballard appelle Vaughan. Il lui dit qu'il doit le voir pour son projet. Il lui demande où il se trouve. Vaughan est à l'hôpital de l'aéroport. Il subit un tatouage médical pour recouvrir la cicatrice de son torse.

Vaughan parle à la tatoueuse.

VAUGHAN

C'est trop propre.

LA TATOUEUSE

Un tatouage médical, c'est propre.

VAUGHAN

Ce n'est pas médical ; c'est un tatouage prophétique.

La prophétie c'est sale et débraillée.

Il lui demande de faire du sale et débraillé.

LA TATOUEUSE

Prophétique ?

Prophétie personnelle ou mondiale ?

VAUGHAN

Il y a aucune différence.

Vaughan cherche sur des planches de dessins. On voit dessiné l'arrière d'une voiture qui ressemble à une Chevrolet des années 50. Puis, il regarde l'emblème de la marque d'une voiture.

Vaughan parle à Ballard.

VAUGHAN

Je veux que tu acceptes qu'elle te fasse celui-ci.

James Ballard parle à la tatoueuse.

JAMES BALLARD

Quel est le bon endroit ?

Du tatouage médical, nous passons au tatouage comme œuvre d'art corporel. Le corps devient le support d'une expression artistique.

Plus tard, dans la Lincoln noire, la nuit, au bord d'une route, J. Ballard et Vaughan, en découvrant leur tatouage, ont une relation homosexuelle :

Vaughan arrache le pansement de J. Ballard où se trouve le tatouage de l'emblème de la voiture. À sa vue, il embrasse le tatouage sur la cuisse de J. Ballard.

J. Ballard embrasse Vaughan sur la bouche. Puis, il soulève son tee-shirt et embrasse à son tour le tatouage de Vaughan qui recouvre sa cicatrice. J. Ballard ouvre le pantalon de Vaughan qui se retourne et pose sa tête sur le volant. Après un plan sous un pont, on découvre J. Ballard qui descend de la voiture. On voit une station à essence, il se dirige vers une casse-auto et entre dans la cour. En hors champ, on entend un train ; Vaughan se redresse dans la voiture.

Cette séquence montre la fétichisation de l'œuvre d'art, représentée par le tatouage sur le corps. Ici, le tatouage symbolise l'appartenance à une communauté.

Cependant, le tatouage, c'est aussi le côté sombre de l'histoire de notre monde. En Occident, en effet, il n'a pas toujours servi à valoriser le corps, mais plutôt à humilier des humains. De l'esclavage des noirs, à la déportation nazi, il a servi à l'identification, comparable à celle du bétail.

De l'estampe japonaise, au corps paysage d'écritures, le corps est parfois valorisé d'une manière symbolique et codifiée. Dans le film *Young Yakuza* (2008), de Jean-Pierre Limosin les estampes sur les corps des Yakuza sont une véritable valorisation du corps et de l'identité.

Dans *Les Promesses de l'ombre* (2007), de David Cronenberg, le corps devient comme un livre, une lettre. Ce corps, c'est la biographie de Nicolaï, chauffeur et homme de main d'une puissante famille de criminels de l'Est. Ses tatouages servent de références aux codes secrets de la mafia russe. Devant l'assemblée de la « famille », la séquence de la lecture du corps de Nicolaï est la plus démonstrative, ainsi que celle où il se fait tatouer sur le genou. Avec le tatouage, à la fois intérieur et extérieur, de *Crash* aux *Promesses de l'ombre*, David Cronenberg ouvre un horizon différent sur ces recherches sur la représentation du corps « socialisé ». Le corps perd son sens initial puisqu'il devient hybride, il est livre ou lettre. Le corps de l'artiste devient une toile vivante sur laquelle il s'exprime par des signes d'expression.

2. L'artiste Orlan : l'Art Charnel et *Videodrome* de David Cronenberg

2.1 L'exposition du corps

Du 12 octobre au 15 novembre 2000, à Paris, à la galerie Enrico Navarra, s'est déroulée une rencontre sur les recherches artistiques de David Cronenberg et d'Orlan. Le cinéaste a exposé aux côtés d'Orlan et de plusieurs artistes sous l'intitulé « Le corps mutant ».

Dans le domaine de la création pluridisciplinaire, l'exposition a couvert le champ d'investigations et d'interrogations sur le corps, dans nos sociétés contemporaines. David Le Breton et Hugues Marchal ont rédigé des articles dans le catalogue de cette exposition et y ont livré leur point vue sur l'exposition.

Pour David Le Breton, sociologue et anthropologue au CNRS :

> Dans nos sociétés, la malléabilité de soi, la plasticité du corps deviennent des lieux communs. L'anatomie n'est plus un destin mais un accessoire de la présence, une matière première à façonner, à redéfinir, à soumettre au design du moment. Le corps est devenu pour nombre de contemporains une représentation provisoire, un gadget, un lieu idéal de mise en scène pour 'effets spéciaux'. Entre l'homme et son corps, il y a un jeu, au double sens du terme. Le corps est aujourd'hui un double, un autre soi-même mais disponible à

> toutes les modifications, preuve radicale et modulable de l'existence personnelle et affichage d'une identité provisoirement ou durablement choisie. [253]

L'exposition veut mettre en avant le corps représenté à travers divers média de création : les arts plastiques, la mode, le cinéma, la musique et la littérature.

De son côté, Hugues Marchal, professeur de lettres modernes à Paris III, affirme :

> Cette généralisation s'explique avant tout par l'évolution de la société elle-même. En effet, la science donne aujourd'hui consistance aux formes envisagées par la science-fiction du passé : le clonage, la fabrication et la commercialisation d'êtres vivants transgéniques... Le thème du corps mutant ébranle plus qu'il n'y paraît notre définition de l'identité humaine. En forçant l'individu à se penser dans l'espèce, il tend à le réduire à l'expression d'une même unique entité globale. En le ramenant à un code inscrit dans ses cellules, il ne le différencie plus que par quelques détails de structure du reste des êtres vivants. [254]

Dans *Videodrome*, le corps de Max Renn est redéfini socialement. Il est victime du design du moment, pour reprendre les dires de David Le Breton. Le corps de ce protagoniste devient celui d'un homme-magnétoscope, influencé par une cassette vidéo. Du fait de son asservissement au programme de *Videodrome*, Max Renn est doublé par son image vidéo jusqu'à en perdre son identité. Dans son propos, Hugues Marchal annonce l'éloignement du corps, souillé comme celui des actionistes viennois au cours de leurs performances. Désormais, la réalité dépasse la science-fiction. Le corps cloné n'est plus souillé. Il est devenu complètement propre. Comme dans *Videodrome*, désormais, il s'agit de se diriger vers l'intérieur du corps. Il faut aujourd'hui chercher dans les profondeurs du corps :

> Ce qu'il y a de plus profond en l'homme, c'est la peau, - en tant qu'il se connaît. Mais ce qu'il y a de... vraiment profond dans l'homme, en tant qu'il s'ignore... c'est le foie... Et choses semblables... Vagues ou... sympathiques ! [255]

Selon Hugues Marchal, la question se situe dans le code inscrit dans les cellules de l'homme.

Affecté d'une fibrose cystique chronique, l'artiste performer, issu du courant des actionnistes viennois, Bob Flanagan explore et exprime ses désirs sexuels masochistes pour lutter

---

[253] Disponible sur http://www.enriconavarra.com/pdf/LCMfr.pdf, ‹ consulté le 10 juillet 2007 ›.

[254] *Ibid.*

[255] VALERY Paul, *Oeuvres II*, Paris, de la bibliothèque de la Pléiade Galimard, 1977, p. 217.

contre la douleur. Cette performance s'intitule : « *Auto-Erotic SM* [*Auto-Erotisme sadomaso*] (1989) [256] ».

Les performances de Bob Flanagan se déroulent comme un rituel. L'artiste présente son corps malade et souffrant. Son corps est objet et sujet à la fois. Le corps est un objet à cause du contexte médical qui l'entoure du fait de sa maladie. Mais son corps est aussi sujet puisqu'il est l'hôte de son « moi subjectif ». Bob Flanagan présente sa performance *Auto-Erotic SM* en public avec sa partenaire Sheree Rose. Elle commence par une série de diapositives dont la vision est difficile à supporter : elles sont le détail de l'état de la maladie de l'artiste. Pendant ce temps le couple exécute des « rituels » stylisés. Pour finir sa performance, l'artiste cloue l'extrémité de sa verge sur une planche.

À la différence, de Bob Flanagan, Orlan est une artiste « performer » qui ne souffre pas pendant ses performances en milieu chirurgical. Mais avant d'examiner cette partie de son œuvre, il convient d'exposer sa carrière artistique qui est parallèle à celle de David Cronenberg concernant l'hybridation.

Comme le sculpteur Mark Prent, les recherches artistiques d'Orlan font scandale. En 1977, à la FIAC, qui se déroule au Grand Palais à Paris, c'est son œuvre « Le baiser de l'artiste » qui dérange le public. Puis, en 1990, c'est la série de ses neuf opérations de chirurgie plastique.

Avec « Le baiser de l'artiste », Orlan entre dans un processus d'acte prostitutionnel. Assise derrière une photographie grandeur nature de son buste nu, l'artiste est harnachée d'une prothèse similaire au corset de Gabrielle dans *Crash*. Orlan scande lors de l'exposition : « Approchez, approchez, venez sur mon piédestal, celui des mythes : la mère, la pute, l'artiste [257] ».

L'artiste donne un baiser en échange de cinq francs. Pendant le baiser, elle déclenche quelques mesures de la Toccata en si mineur, de Bach. Une sirène violente marque la fin du baiser.
[L'étude de cette partie est complétée par l'Annexe n° 4.]

Pute et Sainte, le dispositif unit deux figures extrêmes de la femme occidentale. Le corps devient une machine à pièces qui est recomposée comme un photomaton vivant. Le dispositif est

[256] JONES Amélia, *Le corps de l'artiste*, conçu par Tracey Warr, Paris, Phaidon, Essai, 2005, p. 109.

[257] VIOLA Eugenio, ORLAN, *Orlan*, *Le récit*, *The Narrative*, Paris, Charta, 2007, p. 162.

un échange entre l'artiste et son public. Cette performance remet en question la médiation du marché de l'art, et de l'œuvre d'art comme objet sacralisé.

Au sujet de ce corps post-humain, Joëlle Busca donne la définition suivante :

> Un corps reconstruit artificiellement, une pure surface où s'inscrivent les codes sociaux en cours, […] sans cesse nettoyé de ses défauts, de son histoire, de ses avatars pulsionnels, émotionnels et symboliques. Les séparations sacrées entre l'homme et l'animal, la machine et le vivant, le physique et l'esprit sont annulés. [258]

Orlan, dans une interview publiée par *Art Press* avoue qu'en effet, tout le monde peut travailler sur des images y compris elle, mais elle pense qu'il est plus actuel de travailler avec la chair. Ce propos rejoint celui de David Cronenberg, ainsi que les enjeux de *Videodrome* et *eXistenZ*. Ce qui intéresse Orlan, c'est de mettre en jeu son image, les tabous et les interdits. Elle dit que l'époque actuelle commence à le permettre.

Elle ajoute :

> Je peux donc passer du virtuel au réel, et du réel au virtuel sans m'en servir l'un contre l'autre : mon travail ne se fait pas avec le 'ou', mais avec le 'et', le bien et le mal, le laid et le beau, le public et le privé... D'autre part, la métamorphose est un vieux thème sur lequel j'ai travaillé dès le début. De 1990 à 1993, je l'ai juste fait d'une manière plus radicale, voire plus choquante... Jusqu'à présent, on pouvait intervenir uniquement sur les apparences. Bientôt, on pourra travailler plus radicalement avec les biotechnologies et les manipulations génétiques qui sont des possibles de notre époque. J'ai fait en sorte que mon corps devienne un lieu de débat public, j'ai porté l'art et la vie à leurs extrêmes. [259]

À la biennale de Lyon, en 2000, Orlan passe du réel au virtuel avec « Refiguration » et « Self-Hybridations ». Elle se sert du morphing et de la greffe informatique du visage pour emprunter à d'autres cultures, précolombiennes ou africaines, des fragments pour créer un visage multiculturel. De cette façon, l'artiste repense et se réapproprie les modes traditionnelles de la représentation du corps, effectués par la peinture et la sculpture. Cette recherche sur la *Refiguration* et *Self-Hybridations* sera approfondie plus loin.

En 1964, Orlan rejoint le film *Faux semblants*, de David Cronenberg avec une œuvre intitulée *Orlan accouche d'elle-m'aime* :

---

[258] BUSCA Joëlle, *Les visages d'Orlan*, *Pour une relecture du post-humain*, Bruxelles, La Lettre Volée, coll. Palimpsestes, 2002, p. 44.

[259] LEYDIER Richard, « Portrait de l'artiste en arlequin », *Art Press*, n° 300, avril 2004, p. 20.

Orlan accouche d'un mannequin. Il ressemble au corps de Néo lors de sa renaissance, sans cheveux et sans sourcil. C'est un corps qui peut être métamorphosé par des postiches et des vêtements.

La photographie de cette œuvre-performance, *Orlan accouche d'elle-m'aime*, remet directement en question les valeurs établies et signe l'engagement de l'artiste d'une manière radicale, concernant son identité et celle d'une femme qui rejette la « nature ». L'artiste s'autogénère en dépassant les frontières de la biologie, de la génétique et du corps social.

Dans les années quatre-vingt dix, Orlan poursuit une démarche engagée. Elle se consacre à l'opération-chirurgicale-performance. Par l'utilisation de son corps, l'artiste convie le public au débat. Dans *Crash* de David Cronenberg, Vaughan proclame au sujet du corps : « C'est une chose à laquelle nous sommes tous intimement mêlés : le remodelage du corps humain par la technologie moderne. »

Le baroque atteste d'une parenté entre l'art d'Orlan et *Matrix Reloaded*. Dans les années 1970 à 1980, l'artiste apparaît en Madone. Elle est vêtue en blanc ou en skaï noir. Voir la photographie intitulée « *Skaï and Sky et Vidéo* ».

Dans *Matrix Reloaded*, Néo est vêtu d'une soutane de prête.

Dans l'œuvre d'Orlan comme dans *Matrix Reloaded*, le corps s'habille de vêtements religieux. Le corps d'Orlan est sublimé par une recherche esthétique subtile mise en valeur avec les plis et l'éclairage. Dans *Matrix Reloaded*, les vêtements sont magnifiques. Très esthétique, ils rapelent la mode et l'œuvre d'Orlan.

Dans son livre *Orlan triomphe du baroque*, Christine Buci-Glucksmann déclare à propos de la mode :

> Madame la Mode, certes, puisqu'Orlan a même inspiré la collection de Walter Van Beirendonck en 1999, où les mannequins avaient des implants de maquillage. Ce qui est logique, puisque la mode construit un corps comme une 'seconde peau', une enveloppe ou un artefact, qui remodèle de plus en plus le corps organique. Comme la collection de Jeremy Scott, elle s'attache aujourd'hui au Body modification. [260]

[260] ORLAN, *Orlan triomphe du baroque*, Marseille, Images En Manœuvres, 2000, p. 46.

Le vêtement embellit, le maquillage souligne l'éclat du visage. La mode a une importance particulière puisque dans ses opérations-chirurgicales-performances, Orlan a recours à des grands couturiers.

La pose, les gestes sont des attitudes qui sacralisent les personnages et mettent en valeur le sujet pendant les performances.

Dans ses recherches baroques, dès 1967, Orlan se met en scène dans des tableaux vivants. Des modèles posent avec elle pour reprendre et imiter des toiles de l'histoire de l'art. Elle reprend le tableau d'Edouard Manet, « *Le Déjeuner sur l'herbe* » (1863) en l'inversant puisqu'Orlan pose habillée avec des hommes nus.

De 1974 à 1984, « *Le Drapé-le Baroque* » sont des performances publiques et privées. Ces œuvres photographiques sont réalisées en studio. Orlan porte des robes de Madone vêtue d'un trousseau de draps amidonnés. Une sculpture en marbre est couchée sur le sol avec des fleurs. Le trousseau à une relation avec celui qui est donné aux jeunes femmes par leur mère. C'est pour Orlan la première enveloppe et la première subversion d'une fonction dévolue aux femmes. Sur la photographie, derrière Orlan, le ciel est tourmenté. Elle est sublimée par l'éclairage, son sein droit est découvert.

Dans *Crash*, lors de la collision frontale avec la voiture de James Ballard, Helen Remington essaie de se dégager ; par mégarde, elle arrache son vêtement. Son sein se découvre comme celui d'une Madone.

En 1979, au Centre Georges Pompidou, la série de performances sur « *Le Drapé-le Baroque* » permet à Orlan travestie en Madone de se construire une nouvelle identité : celle de « sainte Orlan ». La performance devient une véritable épreuve physique. Sa durée est de trois à cinq heures d'actions, de ralenti, y compris un grand nombre d'heures de maquillage et d'habillement. Le déroulement se base sur un rituel précis et organisé.

L'action commence par une procession. Orlan, drapée dans plusieurs mètres de drap du trousseau, entre sur un palanquin porté par quatre ou cinq hommes. Dans ses bras, sainte Orlan tient des bandes de draps, comme un enfant emmailloté qu'elle démaillote. L'enfant est souvent matérialisé par un pain à la croûte bleue et à la mie rouge. Il est mangé par l'artiste, parfois jusqu'au vomissement. Ensuite, Orlan libère ses cheveux. Elle se démaquille et dénude l'un de ses seins pour se donner une image d'extase comme celle de sainte Thérèse (cf. la statue du Bernin,

« Sainte Thérèse en extase »). Puis, à quatre pattes, elle se met sur un très long tapis de couleur rouge. Progressivement, elle s'y enroule jusqu'à former une énorme balle de tissu qui disparaît ensuite lentement dans l'espace.

En 1976, l'œuvre intitulée *Strip-tease occasionnel* est le premier travestissement de l'artiste. Cette performance est effectuée avec les draps du trousseau. Orlan s'inspire des *Madones bourguignonnes* (XV^{e} siècle). Comme dans la série des tableaux vivants, elle cite un modèle qui fait référence à l'histoire de l'art, *La Naissance de Vénus* (1485) de Botticelli. Cette œuvre annonce son futur travaille dont *La Ré-Incarnation de sainte Orlan ou Image(s), Nouvelle(s) image(s*).

Dans une photographie d'Orlan *La Madone au garage réparée par son commissaire même avec clé de 12*, on peut comparer cette mise en scène théâtralisée avec celle de la séquence d'*eXistenZ* où Ted Pikul se fait implanter un bioport par Gas. Ce dernier dit à Ted Pikul « Dieu, l'artiste... le meccano. »

La photographie de la Madone ressemble à une peinture vivante. Dans un garage automobile, le commissaire de l'exposition est habillé en mécanicien. Il porte un bleu de travail. Orlan, la Madone, est en l'air, surélevée par un vérin pneumatique. Le lieu du garage est dévié de son sens premier puisqu'il devient l'atelier des expérimentations comme nous l'avons vu précédemment.

Pendant plus de dix ans, Orlan travaille sur l'identité, l'iconographie chrétienne et le baroque en utilisant sa propre image. Le corps de l'artiste est mis en scène dans l'atelier des expérimentations. Dans ce lieu, Orlan subit plusieurs expériences de métamorphoses. Elles sont effectuées sur le corps de l'artiste au moyen d'une chirurgie esthétique et s'intitulent *Opérations-chirurgicales-performances*. Nous les analysons dans la partie suivante.

2.2 Opérations-chirurgicales-performances

En écrivant, le *Manifeste de l'Art Charnel* [voir annexe n° 3], Orlan se distingue du courant artistique des actionnistes viennois de l'Art Corporel dont les œuvres majeures furent réalisées dans les années soixante, en particulier celle de Gina Pene en France, comme nous avons pu le voir.

À partir de 1990, Orlan continue ses recherches sur la performance avec *La Ré-Incarnation de Sainte Orlan ou Images, Nouvelles images*. Ce titre désigne l'ensemble des opérations-chirurgicales-

performances qui vont suivre. Ces dernières se rapprochent de l'œuvre de David Cronenberg, notamment de son film *Videodrome*.

Le 14 décembre 1993, on dénombrait un total de neuf Opérations-chirurgicales-performances. Orlan théorise ces performances dans son texte-conférence : « Ceci est mon corps... ; Ceci est mon logiciel... »

L'artiste est la première au monde à utiliser la chirurgie et la chirurgie esthétique à des fins artistiques. Elle en détourne les usages habituels.

Les images des opérations de chirurgie esthétique d'Orlan mettent en évidence les gestes précis du métier de chirurgien, que l'on retrouve dans *Les Yeux sans visage*, ainsi que dans *Brazil* (1985), de Terry Gilliam. Dans ce dernier film, la chirurgie est accompagnée de moyens de communication et de surveillance : phénomène identique à l'œuvre *Omniprésence* d'Orlan, étudiée plus loin.

Si la vision de ces images chirurgicales peut déstabiliser et mettre mal à l'aise les spectateurs, Orlan leur dit : « L'artiste, sous péridurale, est parfaitement consciente : 'pardon de devoir vous faire souffrir, mais sachez que moi je ne souffre pas, hormis, comme vous, lorsque je regarde les images' [261] ».

Dans la démarche artistique d'Orlan, les images sont restituées par plusieurs dispositifs photographiques et vidéo. Les interventions chirurgicales sont très théâtralisées. Elles font figure de cérémonies baroques hybrides dans le sens où plusieurs outils de communication et de représentation sont utilisés.

La création vidéo et photographique sont omniprésents. La littérature et la philosophie viennent appuyer la performance par les lectures de l'artiste et des autres orateurs présents. La communication via internet permet d'agrandir le champ de diffusion de l'œuvre performée en direct.

La chair d'Orlan est incisée au scalpel par la chirurgienne, habillée par de grands couturiers.

---

[261] ORLAN, « *Ceci Est Mon Corps, Ceci Est Mon Logiciel* », conférence au Musée du Louvre « La Mazarine », 1997.

En 1979, à Lyon, lors d'un symposium sur la performance, Orlan doit être transportée d'urgence à l'hôpital pour subir une intervention due à des complications d'une grossesse extra-utérine.

Avant son anesthésie générale, elle demande que son opération soit filmée. Elle exige que la vidéo soit apportée ensuite en ambulance au symposium. Dans ce lieu, le public doit voir l'opération filmée dans le cadre de la performance de l'artiste.

Sur les traces de *Videodrome*, les recherches d'Orlan jouent sur la retransmission de l'acte de création, la performance, par le moyen d'une cassette vidéo comme trace mémoire de l'acte filmé. Orlan dit : « Ce n'était qu'une tentative de plus 'pour utiliser la vie comme un phénomène esthétique récupérable' [262] ».

À New Castle, le 30 mai 1990, Orlan met en jeu son apparence physique, son image vue par « l'autre » avec *La Ré-Incarnation de Sainte Orlan*. La première Opération-chirurgicale-performance se déroule dans un hôpital comme atelier d'artiste. Cette manifestation est intitulée « *L'art et la vie dans les années 1990* ».

Pour commencer la performance, Orlan a réalisé un autoportrait numérique hybride de sa future représentation. Celui-ci est dédié à la collaboration et à la connivence avec son chirurgien. Dans ce portrait imaginaire, l'artiste utilise les traits de plusieurs figures célèbres de l'histoire de la peinture occidentale « fusionnés » avec ceux de son visage. Elle utilise l'image de Diane, de Vénus, de Psyché, d'Europe et de la Joconde.

L'artiste annonce publiquement que sa propre chair va devenir son support d'expression ; elle entreprend cette performance en utilisant les techniques chirurgicales, particulièrement celles de la chirurgie esthétique.En juillet 1990, a lieu la première Opération-chirurgicale-performance inspirée du livre « *La Robe* », d'Eugénie Lemoine-Luccioni, psychanalyste lacanienne.

Des stylistes de la haute couture, de renommée, comme Paco Rabanne, Franck Sorbier et Issey Miake créent à son intention des vêtements singuliers, dont les robes sont utilisées pendant ses *Opérations- chirurgicales-performances*.

---

[262]´CROS Caroline, LE BON Laurent, REHBERG Vivian *et al.* , ORLAN, Paris, Flammarion, 2004, p. 119.

La salle d'opération est transformée en atelier d'artiste. Des œuvres y sont entreposées. Elles entourent l'artiste pendant sa performance et inscrivent la réalisation qui est en cours dans son contexte artistique.

Pendant l'intervention sous-péridurale, Orlan lit à haute voix des extraits de « *La Robe* ». À chaque *Opération-chirurgicale-performance*, l'artiste utilise plusieurs textes extraits de différents auteurs, Michel Serres, Julia Kristeva et Antonin Artaud.

Citant la psychanalyste, l'artiste estime que ses opérations lui donnent la possibilité de mettre « ce qu'elle a » en harmonie avec « ce qu'elle est », c'est-à-dire rapprocher davantage l'objet (son corps) du sujet.

Pendant l'*Opération-chirurgicale-performance*, la lecture permet d'accentuer l'image du réel. Tout ce qui se déroule dans la salle d'opération est un acte complètement conscient. Sous l'effet de l'anesthésie, Orlan conçoit, dirige et essaye de garder sa faculté d'élocution bien que la peau de son corps ou de son visage soit détachée, étirée par les outils du chirurgien.

Durant l'intervention, elle poursuit un jeu continuel avec le spectateur sur son incapacité à identifier les images, les sons et l'espace de la salle d'opération. Pendant l'expérience performative, Orlan décide d'interroger la manière dont notre modernité perçoit les rapports entre le corps et l'identité. L'artiste veut inscrire sa performance et sa démarche dans le « tissu social » de son pays d'origine.

Orlan commandite une agence de communication qui doit mettre en place plusieurs critères d'identification : un nom, un prénom, un nom d'artiste et un logo.

La question de l'identité est très présente dans les films étudiés de David Cronenberg, notamment, dans *eXistenZ*, lors de la séquence du travail à la chaîne, à la Trout Farm, Ted Pikul se pose des questions sur son identité. Ce film parle de nouvelle chair, élément récurrent dans *Crash*. Dans ce dernier film, il s'agit se constituer une nouvelle peau. Dans le laboratoire photographique, Vaughan dit à Ballard :

« C'est une chose à laquelle nous sommes tous intimement mêlés : le remodelage du corps humain par la technologie moderne. »

Les premières interventions de chirurgie esthétique de l'artiste Orlan ont pour but de remodeler son corps par l'utilisation de la liposuccion et les injections de silicone. Orlan met

toujours en scène les *Opérations-chirurgicales-performances* ; elle y programme soigneusement chaque phase qu'elle dirige et contrôle.

Sur la vidéo et sur les photographies de la quatrième opération, la salle d'opération fait l'objet d'une mise en scène particulière, avec des portraits d'Orlan. Le chirurgien entre et lui baise la main, tout en grignotant, elle lui offre des fruits présentés sur un plateau rond.

Sont présentées :

- *Monstration unique, monstration phallique, Strip-tease occasionnel.*

- L'affiche *Opération(s) réussie(s).*

Ces œuvres sont disposé[e]s autour de la table d'opération. On peut voir Orlan lire et manipuler une croix noire et une croix blanche qui ont servi pour la série de photographies *Skaï and Sky Vidéo.* Pendant ce temps, habillé par Paco Rabanne, un chirurgien lui entaille le visage.

Après plusieurs opérations, le 6 juillet 1991, Orlan poursuit sa série d'*Opération chirurgicale-performance.* Pour *Sipa-Press*, Alain Dohmé prend huit photographies couleurs de l'artiste, revêtue d'une robe nacrée créé par Paco Rabanne, et entourée d'une coupe de fruits, de deux crucifix, un noir et un blanc, ainsi que d'une photographie de sainte Orlan.

Dans la cinquième opération, Orlan a utilisé l'affiche de sa précédente opération en 1990 pour présenter sa cinquième intervention intitulée *Opération-chirurgicale-performance, dite Opération Opéra. Opération-chirurgicale-performance,* avec le Dr Chérif Kamel Zaar à Paris.

Neuf photographies couleurs sont prises. Orlan a créé les décors et les accessoires, Franck Sorbier les costumes. L'artiste porte un chapeau d'Arlequin et une robe créée par le styliste.

Pendant qu'elle est soumise aux incisions du scalpel, le danseur Jimmy Blanche est invité à un strip-tease dans une ambiance de carnaval.

Orlan organise et classe ses différentes *Opération chirurgicale-performance* en fonction de « leurs styles particulier ». Elle les définit comme des « rites de passage ». Selon l'artiste, c'est une tentative pour admettre le fait que le corps est réellement obsolète.

Outre ses vidéos et ses photographies issues des *Opérations-chirurgicales-performances*, Orlan crée à partir du matériel utilisé pendant les interventions (blouses chirurgicales, compresses et couvertures). Elle recycle ces objets et ses propres résidus corporels pour les transformer en œuvres d'art par exemple les « petits »reliquaires et les « grands » reliquaires.

En 1992, avec la création de ses reliquaires, Orlan dénonce la conception chrétienne de la sanctification du corps.

Ces « petits » reliquaires, contiennent 10 grammes de sa graisse, de son sang, de sa peau ou de sa chair. Ils sont en suspens dans un liquide conservateur, dans des disques de résine qui ressemblent aux boîtes de Pétri. Les boîtes de Petri, sont utilisées en microbiologie pour les cultures.

Les « petits » reliquaires sont montés sur des panneaux où sont inscrites les formules d'Orlan : « *Ceci est mon corps... Ceci est mon logiciel* », « *The body… is but a costume* » et « *Renverser le principe chrétien du Verbe qui se fait chair* ».

Ils montrent la « relation entre la chair et le mot ». La relique et son support sont présentés dans une vitrine métallique scellée. Elle s'offre ainsi à l'admiration, mais pas au toucher.

Les « grands » reliquaires d'Orlan fonctionnent de la même façon, mais ils sont centrés sur un texte de Michel Serres. Le texte doit pouvoir être traduit du français vers autant de langues étrangères qu'il en faudrait pour disperser les particules du corps de l'artiste.

Voici la citation de Michel Serres : « Le monstre courant, tatoué, ambidextre, hermaphrodite et métis, que pourrait-il nous faire voir, à présent, sous sa peau ? Oui, la chair et le sang [263] ».

En 1993, l'artiste crée les *Saints Suaires* en utilisant un procédé de transfert photographique pour faire figurer son portrait sur des fragments de gaze qui avaient servi à éponger son sang et ses fluides corporels pendant son opération-chirurgicale-performance.

Avec les *Saints Suaires*, Orlan réalise des œuvres qui font partie d'elle-même et qui sont à sa ressemblance. D'une manière ironique, elle fait référence à l'iconographie religieuse. Orlan se

[263] SERRES Michel, *Le Tiers-Instruit*, Paris, Gallimard, 1991, p. 7.

réfère à l'empreinte supposée du Christ sur le « saint suaire » de Turin et à la légende de la « sainte face », sur le voile de Véronique, personnage également légendaire. [Ces légendes apogriphes se réfèrent à deux épisodes, souvent repris par la peinture religieuse, de la « Passion » de Jésus, telle que la raconte les Evangiles. La première se rapporte à la sépulture, la seconde au supplice avant la mise en croix. Orlan semble ignorer cette distinction]

Les *Saints Suaires* sont des traces peu visibles de son visage lors d'une performance épuisante. Orlan a apposé la substance matérielle de son corps sur l'étoffe en ayant recours à la technologie pour faire apparaître son visage. Ces objets instaurent une certaine distance entre les images de ses blessures et notre regard.

Les opérations chirurgicales peuvent donc être interprétées comme des exercices ostentatoires de sa propre personne.

La septième *Opération-chirurgicale-performance*, intitulée *Omniprésence*, est la plus hybride et la plus ambitieuse de toutes ses performances. Elle a été réalisée le 21 décembre 1993 à New York.

Orlan rencontre le Dr Marjorie Cramer, chirurgienne. Elle lui demande de détourner les fonctions habituelles de la chirurgie esthétique et de l'aider à remettre en cause les normes de la beauté. Orlan désire une transformation radicale de son visage par une pose d'implants au niveau des joues et des tempes. Contrairement, nous semble-t-il, à l'éthique médicale, le Dr Marjorie Cramer, accepte les objectifs artistiques et « féministes » du projet de la performance.

L'*Opération-chirurgicale-performance* est retransmise en direct par satellite dans plusieurs lieux : la galerie *Sandra Gering* de New York, au *Centre Georges Pompidou* à Paris, au *Centre Multimédia de Banff* et au *Centre Mac Luhan de Toronto*, au Canada.

Orlan va jusqu'aux extrêmes limites d'elle-même et de son public. Pendant la performance, les spectateurs peuvent intervenir. L'artiste reçoit des fax. Elle dialogue en direct avec son public de Paris. Par téléphone, elle reçoit des encouragements de ses amis. Les costumes sont créés par le styliste Lan Vu. La salle d'opération est ornée de pendules accrochées au mur. Chacune d'elles donne l'heure de Paris, de New York, de Tokyo et de Toronto. Pendant toute la durée de l'opération, Orlan lit un texte en français, traduit simultanément en anglais et dans le langage des signes par deux jeunes femmes.

La vidéo et les photographies d'*Omniprésence* témoignent du déroulement du processus chirurgical, depuis le moment où la chirurgienne trace l'incision sur la peau d'Orlan, jusqu'au

moment où elle va inciser, et reprennent au moment où elle la recoud. Le spectateur peut trouver cette expérience insoutenable.

Toutefois, Orlan affirme que son « art charnel » est différent de celui du body art, qui est plutôt du côté de la douleur. Pendant toute l'opération, *Omniprésence* en est la démonstration. L'anesthésie locale permet au « patient » de parler et de sourire. Mais l'opération de cinq heures dure trop longtemps ; l'artiste décide de remettre à plus tard la fin de l'intervention.

Suite à la septième opération-performance, *Omniprésence*, Orlan crée une installation photographique de 16 mètres de long en rapport avec cette opération-performance. L'installation est exposée pour la première fois à la galerie *Sandra Gering* de New York, (novembre-décembre 1994). Elle est présentée à Paris, au *Centre Georges Pompidou*, lors de l'exposition *Hors limites : l'art et la vie* (novembre 1994-février 1995).

L'installation se présente comme une œuvre en cours de réalisation constituée de deux rangées horizontales de photographies séparées par du texte :

Sur la rangée supérieure, jour après jour à partir du 21 novembre 1994, Orlan ajoute des photographies représentant l'évolution de son visage, de la même manière que Roman Opalka. Cependant Roman Opalka s'interroge sur le vieillissement tandis qu'Orlan s'interroge sur sa cicatrisation après l'opération.

Entre les deux rangées de photographies, un panneau en métal gravé, avec les mots « entre-deux », indique les dates des prises de vue.

Sur la rangée inférieure, 41 autoportraits d'Orlan sont alignés. Ils présentent les traits du visage de l'artiste modifiés par un morphing chaque fois différent. Ses traits se confondent avec ceux des beautés traditionnelles de l'art. Pour correspondre à un niveau intermédiaire du processus de morphing, les images sont calibrées avec précision de façon à ce que le visage d'Orlan et celui de l'icône choisie composent une double identité visuelle.

La dernière image de la rangée supérieure, de la série temporelle, s'intitule *Portrait officiel après la sortie de la quarantaine*. Elle représente la version « finalisée » du portrait de l'artiste, les cheveux coiffés et le visage maquillé. Cette dernière photographie marquait la fin de l'exposition.

Omniprésence permet au spectateur de mesurer dans le temps et dans l'espace, de deux séries de mutations faciales :

- une mutation faciale produite, selon l'artiste, par la machine-corps (en fait par la chirurgie).

- une mutation faciale produite par la machine-ordinateur.

Les *Opérations-chirurgicales-performances* remettent en question les notions historiques et contemporaines que nous avons de la beauté physique. Les mutations faciales confrontent sans concession le spectateur à la proximité ou à la distance qui sépare le réel et le virtuel.

C'est dans la confrontation entre machine-corps et machine-ordinateur que le travail d'Orlan et de David Cronenberg se rejoignent, par le biais de la modification du corps que ce soit numériquement, pour celui-ci, ou chirurgicalement, pour celle-là.

Au fur et à mesure de l'évolution de ses recherches, Orlan se détache complètement de l'image préfabriquée de la femme. Elle garde sa détermination à dénoncer les pressions sociales exercées sur le corps féminin. L'essentiel n'est pas le résultat final, mais le moment de la performance qui implique un travail d'équipe, dirigé par l'artiste.

Le bloc opératoire subit une transformation esthétique. Orlan collabore avec d'autres créateurs pour les décors et les costumes des « chirurgiens-techniciens ».

À la différence des actionnistes viennois, l'artiste reste active et orchestre l'opération : elle lit des textes, dialogue avec le public via les transmissions vidéo par satellite. Ces mises en scène filmées vont donner à l'artiste l'envie de réfléchir au cinéma et vont faire naître un projet de travail avec David Cronenberg sur le corps mutant.

2.3 Orlan cinéma

À propos du cinéma Orlan se dit : « Si on rejouait cette scène ? Si on refaisait le plan ? Comment serait ce film s'il y avait une caméra ? [264] ».

[264] DURAND Régis, « Orlan, le corps manifeste », *Beaux-arts magazine*, n° 216, mai 2002, p. 62.

Orlan aime que l'on puisse rejouer la même scène dans une version plus conforme aux conceptions habituelles de la vie, plus intellectuelle, moins immédiate.

En 1988, avec *Vingt ans de pub et de cinéma de Sainte-Orlan*, l'artiste fait exécuter des affiches peintes de 3 × 2 mètres. Elles se présentent comme des supports publicitaires de réalisations cinématographiques imaginaires, peintes à l'acrylique sur toile et inspirées des affiches du cinéma de Bollywood. En Inde, à Madras, elle commandite des affichistes d'une entreprise publicitaire pour réaliser, d'après photographies tirées de ses archives, des affiches de cinéma peintes. Ces « publi-décors » reconstruisent ainsi son iconographie artistique.

Elles portent chacune un titre en référence à son univers :

- *Orlan avant sainte Orlan*

- *Corps en gloire*

- *L'art vous met l'eau à la bouche*

- *Sainte Orlan bénit des objets de cultes (épisode 1 et 2)*

- *Les affiches peintes - Sainte Orlan et les objets de culte n° 1. Générique imaginaire (1988)*

- *Les affiches peintes - Sainte Orlan et les objets de culte n° 2. Générique imaginaire (1988)*

Le générique du film reprend le nom de ses amis, ainsi que de personnalités des arts et du cinéma, notamment, l'acteur Jean-Christophe Bouvé qui est censé interpréter le rôle de Satan. Il avait déjà tenu ce rôle dans *Sous le soleil de Satan* (1987), de Maurice Pialat. Il a été modèle d'Orlan pour son œuvre peinte *L'Origine de la guerre* (1989).

Seules les affiches de films existent mais les films qui doivent raconter la vie d'Orlan ne sont qu'imaginaires et Orlan « joue » dans ces films imaginaires.

En 2000, a lieu la rencontre de David Cronenberg et des créations d'Orlan. Il lit le manifeste d'Orlan : *L'Art Charnel*, dans l'ouvrage de Linda Kauffmann, intitulé *Bad girl and sick boys*. Inspiré, le cinéaste écrit le scénario de *Painkillers* [*Les Tueurs de douleur*], pour collaborer avec Orlan dans son propre rôle.

Synopsis : c'est l'histoire d'une civilisation du futur qui ne connaît plus la douleur. Les orgasmes seraient obtenus par l'ouverture chirurgicale du corps. Il invite Orlan à jouer son

propre rôle. Elle lui propose de performer son ultime *Opération-chirurgicale-performance* pour le film. Elle serait alors photographiée, filmée, enregistrée, en train de lire, rire, performer, vivre... le corps ouvert.

Dans le journal *Le Monde* du 21 mars 2001, Orlan déclare :

> Il m'a proposé d'y tenir mon propre rôle. Il veut filmer ce qui serait ma dernière opération chirurgicale. Il s'agira soit d'une opération esthétique qui augmenterait fortement mes possibilités [...] soit d'une opération que j'appellerai 'poético-démonstrative' : l'ouverture puis la fermeture de mon corps, qui seraient filmées. Pendant ce temps, je lirais, je parlerais, je répondrais à des questions, sans douleur, puisque je n'en éprouverais aucune.[265]

Faute de financement le projet avec David Cronenberg n'aboutit pas.

Les Vingt ans de pub et de cinéma de Sainte-Orlan, marquent une rupture formelle avec ses performances et ses œuvres photographiques concernant sa période baroque. Orlan reste toujours une artiste puridisciplinaire. Dans la salle d'opération, de la *Réincarnation de Sainte-Orlan*, l'artiste recycle ses affiches lors des *Opérations-chirurgicales-performances*. Pour Orlan, l'art est l'écran sur lequel sa vérité éclate au grand jour. Les affiches présentent sainte Orlan « avant et après ».

Le projet de cinéma se poursuit. Dans la continuité de *Vingt ans de pub et de cinéma de Sainte-Orlan*, l'artiste lance : *Le plan du film*.

Du 24 novembre 2001 au 7 janvier 2002, à l'Espace Créateur du Forum des Halles de Paris s'est tenue une exposition d'affiches de cinéma : *Le Plan du film*.

Les affiches sont composées de montages d'images, prise de vue de Georges Merguerditchian. Leurs génériques sont éclectiques et leurs titres très évocateurs comme *Body* ; *Catharsis* ; *Corporis fabrica* ; *Entre deux* ; *Hylesine* ; *Le Baiser* ; *Look Back* ; *Mesas* ; *Narcis* ; *Oscillations* ; *Tabou*. Les affiches suscitent un intérêt considérable de la part du public. Elles incitent ce public à se mettre en quête de ces films dans les salles de cinéma.

Pour la circonstance, Orlan produit un DVD « collector », *Le Plan du film*.

C'est seulement le DVD audio de la bande-annonce du film à venir. Il est composé de quelques bribes de dialogues écrites par Serge Quadradrupani. Orlan, Manuel Joseph et Philippe

---

[265] *Le Monde*, du 21 mars 2001.

Pigeard interprètent ces dialogues. Un livret explicatif avec un texte de Jean-Pierre Rehm accompagne le DVD.

Au sujet de cette réalisation, Orlan cite Jean-Luc Godard qui parle de la production d'un film « à l'envers ». Elle affirme être partie de ce que Jean-Luc Godard disait du film *Montparnasse 19* (1958), de Jacques Becker. Elle part de cette constatation : « Magistral non seulement parce qu'il était conçu à l'envers mais aussi que c'était l'envers du cinéma ».

Dans *Le Plan du film*, Orlan refait le montage d'un et de plusieurs films, à partir d'affiche(s). Ces dernières sont insérées dans des boîtes lumineuses comme celles que l'on peut trouver devant les cinémas. Elles annoncent la programmation des films. Les affiches de films sont conçues et sponsorisées par Art entreprise, commanditées par l'artiste qui explique qu'elle recycle toute son iconographie personnelle et artistique à l'intérieur de ces supports.

L'artiste renverse complètement le processus industriel de la chaîne cinématographique habituelle. En aval, elle commence par la réalisation de l'affiche. Les images définissent le contenu narratif du film. Puis, on enchaîne sur le casting, puis le script, lors d'une soirée de promotion télévisuelle.

Organisé à la Fondation Cartier, un plateau de télévision est reconstitué. L'émission est tournée en direct et en faux direct avec un présentateur en compagnie d'invités. Ils constituent un panel de critiques de cinéma et d'art, de réalisateurs, d'acteurs et de plasticiens.

À partir des images présentées par les affiches de film, les invités improvisent une histoire. Ensuite, des scénaristes écrivent plusieurs propositions de scénarios.

La bande-sonore originale du film est composée par le groupe Tanger. Le producteur, Orlan, détermine une série de critères pour le film terminé. Orlan doit jouer dans le film avec les comédiens mentionnés sur les affiches.

Les *Génériques imaginaires* d'Orlan annoncent ces films, non réalisés pour l'instant.

Parmi eux, *Catharsis*, « de » David Cronenberg, avec Jean-François Taddéi, Orlan et Sarah Wilson dans les rôles principaux. Serge Grünberg en est le scénariste.

Les œuvres intitulées *Génériques imaginaires* n'ont d'existence que dans l'imaginaire de l'artiste. Toute évocation d'une personne existante ou ayant existé, n'a en soi d'autre signification

que d'être un appel à la mémoire collective, toujours présente dans l'œuvre de l'artiste. Les amis et les personnalités nommés trouveront dans ces œuvres, un vibrant hommage à ce qu'ils sont et à ce qu'ils ont fait.

Dans ses *Opérations-chirurgicales-performances*, Orlan agit comme un metteur en scène. Ces performances filmées ne sont pas de simple constat, Orlan organise le lieu de la salle d'opération. Elle choisit la décoration, les costumes. Elle dirige la photographie, la vidéo. Elle dirige le chirurgien qui doit rejouer les gestes opératoires pour la captation. Au final certains sont de faux gestes rejoués pour la photographie ou la vidéo.

C'est dans ce processus créatif que l'on retrouve le cinéma avec la photographie de plateau et celle du jeu de l'acteur. Comme un réalisateur de cinéma, Orlan pendant l'intervention pense toujours aux images qu'elle désire obtenir au final.

Dans sa démarche elle oppose un déni au rapport chrétien à la douleur.

L'intérêt du cinéma pour Orlan, réside dans l'idée de faire des choses à l'envers, dans le sens où sa vie et son travail sont une entreprise de déformatage afin d'avoir une attitude critique face à la société. Elle va souvent à l'encontre des idées reçues, dans sa vie professionnelle ou privée.

Le film *Orlan Carnal Art*, de Stéphane Oriach, sort en 2003. Le cinéaste a suivi l'artiste pendant plusieurs années. Ce documentaire montre l'évolution du corps d'Orlan pendant ses *Opérations-chirurgicales-performances*. Stéphane Oriach filme successivement *Opération Opéra* (1991), *Orlan et Les Peintres d'Affiches de Cinéma* (1992), à Madras, *Omniprésence* (1993) et *Opération Réussie n° X* (1993).

Dans ce documentaire, on découvre des interviews de son chirurgien, le Dr Marjorie Cramer, de Serge François, philosophe, Pierre Restany, critique d'art, de Gladys Fabre, historienne de l'art.

Le parcours de l'artiste est retracé avec des images d'archives montées à celles des interviews et mises en parallèle avec celles des interventions. Dans sa forme, le montage n'est pas une rétrospective chronologique de l'œuvre de l'artiste. Il n'est pas non plus didactique.

Le réalisateur insiste sur quelques points des périodes différentes de l'artiste, mais toujours en mettant en avant l'engagement féministe d'Orlan. Il cite *Le Baiser de l'Artiste*. Il

montre la période inspirée de l'iconographie baroque, les *Opérations-chirurgicales-performances* et les images numériques.

En Inde, à Madras, Orlan commandite auprès des affichistes ses portraits qui doivent faire découvrir son film dans la ville de Madras.

Les *Opérations-chirurgicales-performances* sont suivies par des expositions. Le film cite les dialogues échangés entre Orlan et son public lors des interventions. Les traductions des textes du français à l'anglais et au langage des signes sont présentées par les deux traductrices.

Ce film documentaire retrace les moments les plus importants de l'œuvre d'Orlan. Ces interventions filmées rendent compte du réel, à la différence du travail virtuel de l'artiste avec les *Self-hybridations*, dont il va être question.

2.4 Self-hybridation

Orlan est fascinée par la dialectique entre défiguration et refiguration. Elle utilise le réel et le virtuel, ce qui la conduit à la série des *Self-hybridations*.

Les *Opérations-chirurgicales-performances* permettent à l'artiste de créer des vidéos et des photographies qui résultent de cette recherche. Avec la série des *Self-hybridations*, Orlan s'attaque aux normes et aux canons de beauté tels qu'ils sont imposés par l'histoire de l'art et celle de la culture occidentale.

Pour ce projet, l'artiste travaille avec une infographiste pour fabriquer des portraits photographiques hybrides.

Transformés par la chirurgie esthétique, les traits de son visage sont collés numériquement à certains éléments d'objets d'art produits par les civilisations précolombiennes, Olmèques, Aztèques et Mayas, ainsi qu'à des masques issus de diverses civilisations d'Afrique noire.

Orlan a voyagé au Mexique et en Afrique ; elle a étudié l'histoire et l'ethnologie de leurs anciennes civilisations. Elle a principalement approfondi leurs canons de beauté et leurs rituels, en particulier les rituels liés à la mort. Elle a analysé leur façon de l'appréhender. Elle a étudié leur façon d'utiliser le corps, les vêtements et les costumes. Avec la série des *Self-hybridations*, l'hybridation n'est pas seulement une réunion de deux images pour en composer une troisième.

Elle réalise le mélange des cultures occidentales et non-occidentales. Celles du passé et celles du présent.

Elle rencontre la matière, la pierre, le bois, mais aussi sa chair, ses blessures et ses cicatrices. Elle se définit comme la « cybernaute de ses propres visages, ses représentations nomades, mouvantes, sans frénésie, sans discrimination ».

Dans une série de « fichiers informatiques », l'artiste s'exprime à partir de ses textes ou d'écrits empruntés à d'autres auteurs qui s'interrogent sur le virtuel et le réel.

Elle éclaire ainsi ses intentions artistiques qu'elle nomme : « Refiguration, réduction, recomposition : construction. Pose la question de ressemblance. »

« Disque dur, Réinitialiser obsidienne mal taillée, extirpe le cœur/scalpel, donne la couleur : les doigts se peindront eux-mêmes sans douleur, Dr Norton. »

Orlan travaille la couleur pour les images précolombiennes. Sur un fond de couleur vive, chaque visage se détache comme dans *La femme qui rit*, *Les Idiotes* et *Peau d'Ane*.

Les masques africains se réfèrent aux photographies prises lors des missions ethnologiques. En conséquence, Orlan utilise le noir et blanc.

Sur chaque série, les traits d'Orlan apparaissent. Ce sont ceux d'une *Euro-Parisienne* ou d'une *Euro-Stéphanoise*. Parfois, on retrouve sa chevelure bicolore, ses implants, ses yeux ou ses lèvres.

Certains de ces portraits hybrides s'apparentent au monstrueux. Les crânes sont déformés, le strabisme est accentué ; les nez sont démesurés, exagérés. Orlan montre qu'il existe d'autres formes de beauté.

Certains portraits évoquent les œuvres d'artistes du XX^{e} siècle. Comme Orlan, ils se sont questionnés sur la ressemblance et la dissemblance. On peut citer Francis Bacon, Georges Braque et Pablo Picasso.

Sur le même principe d'hybridation corporelle et culturelle, Orlan crée plusieurs sculptures en résine, grandeur nature, telles que *Sculpture Nuna Burkina-Faso*, *Sculpture avec scarification ou Corps de femme euro-stéphanoise, avec bosses temporales*, dont certaines ont été exposées

pour la première fois en 1999, à l'occasion de la Biennale d'art contemporain de Lyon organisée par Jean-Hubert Martin.

Nous avons travaillé comme assistant de l'artiste James Coleman, lors de cette Biennale d'art contemporain de Lyon. C'est là que nous avons eu la chance de rencontrer Orlan lors du vernissage. Quelques années après, au CICV, lors du *2e Festival International d'Arts Multimédia Urbains Belfort*, du 14 au 20 décembre 2000, nous avons exposé le CD rom *Vélo Artistico* au côté de celui d'Orlan intitulé *Orlan monographie multimédia*. Ce festival fut conçu par le *CICV Pierre Schaeffer* dans le cadre des *Nuits Savoureuses*.

L'art d'Orlan est un art de la provocation. Il suscite souvent de la part du public une certaine répulsion, mais il le force à se poser des questions pertinentes qui vont bien au-delà du domaine de l'art, comme sa façon de s'insurger contre la dictature du canon occidental de la beauté féminine et de l'usage commercial qui en est fait.

On peut tout de même émettre des réserves au sujet de ses performances « chirurgicales »

Du côté de l'artiste, avec le passage à l'acte, qui consiste pour Orlan à se soumettre à une intervention chirurgicale réelle, est-on toujours dans le domaine de l'expression artistique ?

Du côté du praticien, qu'en est-il du respect de l'éthique médicale quand il/elle accepte de transformer un bloc opératoire en studio et un acte chirurgical en performance « artistique » ?

II.C.3 Bilan

Au cours des développements antérieurs, cette étude a marqué des influences, ou du moins des convergences entre la peinture classique et le cinéma. Ont été évoqués notamment Fra Angelico, Léonard de Vinci et, dans la partie précédente, à propos de Serge Grunberg, au paragraphe 3.4. « De la peinture à la chair », Andrea Mantegna et Le Caravage. Rien d'étonnant à cela, pour des arts consacrés à l'image. Mais la parenté n'est pas seulement formelle.

La Renaissance, par un retour à l'Antiquité mais surtout par son émancipation vis-à-vis de la pensée théologique, avait déjà élaboré une nouvelle vision de l'homme, totalement immergé dans l'immanence, contrairement à la vision chrétienne de l'âge précédent, d'un homme créé à « l'image de Dieu ». Malgré sa référence, purement tactique semble-t-il, à un créateur, Descartes, au siècle suivant, envisage le corps comme une machine.

Il y a bien eu donc, entre ces deux âges, un saut qualitatif, comme nous en observons un avec l'avènement des technologies modernes, d'où est issue la cyberculture. Cependant l'optimisme est à relativiser au regard des drames du 20e siècle. Dans cette optique, il est révélateur de voir certains mouvements naître en pays germanique et au Japon :

Suite à la seconde guerre mondiale, le mouvement des Actionnistes viennois, ou Wiener Aktionisten, a pratiqué la vidéo performance. Ils prônent la « destruction dans l'art ». Ils voient en elle un moyen d'accéder à une libération personnelle et artistique. Ils utilisent leurs corps comme un support.

Peu auparavant, un mouvement similaire s'était développé au Japon avec le groupe avant-gardiste des Gutai qui s'insurgent contre les pratiques artistiques dominantes et contre la répression dont serait victime la culture.

Dans ces mouvements et d'autres semblables, comme Fluxus, on a pu noter l'influence d'Antonin Artaud, [*Le théâtre et son double* ; *Le théâtre de la cruauté*].

Dès les prémisses de cette étude, le caractère permanent des phénomènes d'hybridation a été signalé. La nouveauté, avec la cyberculture, est l'avènement de l'homme-machine, entendu non plus à la façon d'un Descartes, mais concrètement, c'est-à-dire des corps humains totalement dépourvus de volonté propre et de libre arbitre, en un mot, de véritables robots, potentiellement réalisables par le clonage. Ce n'est donc pas la machine qui s'humanise, mais, en acquérant des potentialités jusqu'alors dévolues au vivant, elle réduit celui-ci à l'état de machine. En d'autres termes, la barrière entre le vivant et l'inerte, tend à disparaître, au détriment de l'humain.

Dans le domaine esthétique, le body-art représente lui aussi un saut qualitatif relativement aux périodes précédentes. Avec ce courant, le corps n'est plus un modèle, plus ou moins malléable en tant que modèle, il devient un support privilégié que l'on peut re-modeler à volonté.

Au cours de notre étude, nous avons rencontré des cinéastes réalisant des œuvres filmiques hybrides qui empruntent aux figures de l'art contemporain. Ils montrent des corps modifiés par l'homme [La trilogie *Matrix* ; *eXistenZ* ; *Videodrome* ; *Crash*]. Ils présentent la souffrance comme le plaisir d'un « au-delà » corporel. Dans *Crash*, les cicatrices sont considérées comme des valeurs existentielles marquant le corps des conducteurs d'automobiles.

Videodrome fournit une démonstration de la confrontation entre cinéma et vidéo, de même que le parallèle entre l'artiste vidéaste Douglas Gordon et le cinéaste Atom Egoyan. À leur

propos, Christian Globensky, parle d'une nouvelle génération d'artistes « post-cinématographie » revendiquant un « cinéma élargi », ou « expanded cinema ». [Dans *Hasard quantique en scène*]

Le rapport d'ambiguïté – ambivalence que l'on trouve chez Douglas Gordon et Atom Egoyan constitue le fondement de l'hybridation cinéma-vidéo. Abolissant les frontières entre ces deux média, *Videodrome* propose une réflexion sur le devenir du corps tel qu'il apparaît à l'image vidéo. La fascination face à l'écran de télévision se poursuit par l'effet-miroir observé dans *Matrix* [La R.V.] et *Kairo* [La webcam]. Quant à *eXistenZ*, il propulse le joueur « au-delà du miroir » ou de la représentation du réel, pour lui faire affronter les espaces imaginaires du jeu vidéo.

Crash, se présente comme une plateforme expérimentale d'espaces et de réseaux routiers où tous les fantasmes relatifs au corps sont permis, et le plus exaltant de tous, l'exhibition des corps confrontés aux plaisirs des dangers automobiles et marqués par les « stigmates » des cicatrices. Proche du body-art, *Crash* est un film hybride influencé par les apports de l'expanded cinema. Il scénarise des performances corporelles à sensation. Les diverses pratiques sexuelles possibles exploitent tous les lieux « insolites » où les fantasmes sont permis aux yeux de tout voyeurisme diégétique et extra diégétique. Aux regards de tous les voyeurs, la sexualité est explicite et parfois poussée jusqu'au sadisme.

L'étude des films de ce corpus permet de reconnaître, à travers la photographie, l'installation, la performance et la vidéo performance, les principales formes d'expression concourant à l'hybridation du cinéma. Ces formes d'expression confirment l'hypothèse que le film hybride est relié aux formes et aux signes de l'art contemporain.

Parmi les signes d'expression affectant directement le corps, conçu comme un support, ont été retenus en particulier le tatouage qui transgresse en occident un interdit à la fois religieux, culturel et social et les scarifications ou automutilations rituelles, ces pratiques permettant la reconnaissance et la valorisation au sein d'une communauté.

Il convient aussi de souligner que la représentation du corps dans l'art en général et le cinéma en particulier a toujours été un moyen critique de positionner le corps dans l'espace social, politique et identitaire. Il s'agit sans cesse de redéfinir la fonction du corps et de reconnaître qu'il est toujours asservi par les machines [*Metropolis* ; La trilogie *Matrix*].

Quant à « L'art charnel » d'Orlan, certaines de ses performances posent de façon aiguë la question du domaine de l'art, envisagée non pas en moraliste, mais en critique. Il s'agit de se

demander si la fiction peut être « dépassée » par le passage à l'acte, en l'occurence dans le domaine des modifications corporelles, mais la question peut se généraliser à tout acte attentant à l'intégrité du corps ou à la vie, par exemple le suicide devant la webcam dans *Kairo*. En d'autres termes, si le pasage à l'acte peut être considéré comme une démarche artistique ou au contraire rester dans le domaine de la vie privée.

Troisième partie

DERNIÈRES ESTHÉTIQUES AMENÉES PAR LA TECHNOLOGIE

A. Reprise d'une esthétique héritée du jeu vidéo

1. *eXistenZ*, de David Cronenberg

Après *Vidéodrome*, *eXistenZ* est le second scénario original de David Cronenberg. Il l'a écrit avec l'intention de décrire la « fatwa » qui peut s'exercer contre un artiste, s'inspirant de la mésaventure arrivée à Salman Rushdie. Dans *eXistenZ*, David Cronenberg recourt à la forme narrative et au « passage-transition » du jeu vidéo, pour nous faire découvrir l'univers du jeu vidéo en l'adaptant au cinéma. Toutefois le spectateur ne pourra interagir dans le jeu, car il reste un simple spectateur observant un jeu vidéo et ses joueurs. Il n'en reste pas moins qu'*eXistenZ* illustre de façon exemplaire le rapport existant entre film et jeu vidéo.

1.1 Forme narrative

Le film se contente de prendre pour sujet l'univers du jeu vidéo. Il offre au spectateur un commentaire, soit politique soit social. Dans *eXistenZ*, David Cronenberg scénarise les avancées technologiques en la matière.

À la différence de *Matrix*, le réalisateur adopte une forme classique qui utilise les moyens propres au cinéma, avec le refus des effets spéciaux. Avec *eXistenZ*, nous aboutissons à une aporie, le fonctionnement scénarique ne peut aboutir. Les apories servent à dégager un espace plus libre pour la sensation. La construction scénarique n'est qu'un prétexte au dégagement de la sensation. Le vrai commencement de la diégèse n'est pas au début mais à la fin. La réalité est hors du film. Il ne reste plus que la fiction.

Dans son film, David Cronenberg joue sur un fonctionnement parallèle, d'une part de l'espace du jeu vidéo et d'autre part de celui qui est censé être la représentation du réel. La forme du jeu est renforcée par les plans de connexion et de déconnexion des pods.

La forme du découpage scénarique regroupe le jeu. On constate une inconstance permanente. Les figures se retournent, rien n'est fixe, ni les lieux, ni les actions. La déstabilisation du temps fait perdre leurs repères aux spectateurs.

Ted Pikul dit : « Ma vraie vie me semble irréelle... j'ai l'impression que tu es un personnage. »

Les protagonistes peuvent se poser des questions du type « Où sommes-nous vraiment ? » « Est-ce que nous sommes dans la réalité ? » « Ce monde existe t-il ? » « Qui suis-je ? » « Est-ce que nous sommes encore dans le jeu ? »

David Cronenberg introduit une organisation terroriste, les « Réalistes ». Ces derniers pensent pouvoir interdire à l'esprit de divaguer, d'halluciner, pour convaincre le joueur de revenir dans la réalité.

D'un point de vue narratif, l'introduction des « Réalistes » permet d'accorder plus de crédibilité, aux protagonistes principaux, Allegra Geller et Ted Pikul. Cela permet de les ancrer plus profondément dans l'espace de narration, l'univers du jeu.

David Conenberg utilise plusieurs moyens pour perturber la linéarité du récit : la boucle, la déconstruction, la répétition. À l'intérieur du récit, la narration perd toute rationalité.

La boucle est une figure majeure du jeu vidéo. Elle consiste en un va-et-vient. Elle est présente dans l'univers du jeu vidéo parce qu'elle est issue de la programmation informatique. En programmation, elle sert à créer des animations pour les images ou des échantillons musicaux. Il a

déjà été question de la boucle avec Michel Gondry, au sujet de la chanteuse Kylie Minogue. [3.2. Le clonage des protagonistes et la boucle dans le vidéo clip]

David Conenberg utilise la boucle : dans l'arrière boutique du magasin de jeux, D'Arcy Nader se met en boucle lorsqu'il parle à Ted Pikul et Allegra Geller. Toujours dans le même sens, il effectue des mouvements circulaires avec sa tête.

David Cronenberg emploie la répétition à différents niveaux. Dans la diégèse, on retrouve plusieurs fois l'apparition de l'arme constituée d'os et de chair. Elle apparait « avant » le jeu, pendant, et « après ». Nous mettons des guillemets à cause du jeu qui n'a pas, à proprement parler, ni début ni fin.

Voici les séquences dans lesquelles l'arme apparaît :

- Dans l'église, au début de la première connexion en groupe, un jeune homme tire avec l'arme sur Allegra pour la tuer.

- Passagère dans le 4 × 4 conduit par Ted Pikul, Allegra, rescapée, tient l'arme sur ses genoux.

- Au restaurant chinois, Ted Pikul reconstruit l'arme au fur et à mesure qu'il mange le plat de la spécialité. Une fois l'arme assemblée, Ted Pikul tue le serveur chinois.

- Suite au meurtre du serveur chinois, au restaurant, le chien récupère l'arme sur le sol puis il part avec et la ronge.

- Au magasin de *Gamepod*, le vendeur Hugo Carlaw est en boucle, il appuie sans cesse sur son stylo. Ted Pikul demande où se trouve D'arcy Nader. Hugo Carlaw sort l'arme dans l'arrière boutique.

- Lors des combats, les chalets sont en feu, Kurl Vinogur tient l'arme que son chien a récupérée au restaurant.

L'animal mutant, hybride à deux têtes apparaît lui aussi plusieurs fois :

- Il est sur une pompe à essence de la station service.

- Il est sur le capot du 4 × 4 près du chalet de ski.

- Cuisiné, il fait partie de la spécialité du chef du restaurant chinois.

Cet animal n'apparaît que lors des séquences du jeu. En dehors du jeu, il n'existe pas. Il est comme le dragon, un animal chimérique que l'on brûle après les fêtes.

Dans la narration, la répétition amène le doute chez les joueurs. Elle donne une impression de « déjà vu » comme dans *Matrix* avec l'apparition du chat noir.

Le réalisateur utilise la déconstruction dans la narration : Allegra Geller se perd dans sa propre création, la fiction. On ne sait plus, à la fin, si c'est vraiment elle, la créatrice du jeu. Allegra sert de narratrice. Elle crée et conçoit des univers parallèles de jeux vidéo.

David Cronenberg décrit Allegra Geller comme une cinéaste, une artiste dans un nouveau médium, le nouveau jeu, *eXistenZ*. On se rend compte qu'on a vécu une expérience, celle du jeu, du cinéma sans doute. Le spectateur est contraint à prendre des risques. Comme dans un puzzle, il doit rassembler les éléments pour en construire une image. Mais quand il essaye de reconstruire l'image, l'histoire lui échappe. En réalité, le spectateur découvre qu'il n'y a ni début, ni fin. La déconstruction perd le spectateur et le joueur dans l'univers du jeu, entre réalité et fiction, ce qui est propre au cinéma.

Lors d'une interview avec Serge Grunberg, David Cronenberg explique :

> Un critique a dit une chose que j'ai aimée ; il a dit que ce qui était drôle avec *eXistenZ* c'est que le film donnait aux gens la possibilité d'imaginer un monde totalement nouveau mais que, s'ils n'avaient pas beaucoup d'imagination, ils resteraient dans un monde qui est le leur. J'aime assez cette réflexion, c'est un peu comme tous ces gens qui possèdent une caméra vidéo numérique : on peut penser qu'ils vont tous devenir de merveilleux vidéastes, et puis l'on pense tout de suite après que, non, probablement pas. Ils vont probablement filmer leur maison et ça ressemblera aux bons vieux home movies, sauf que ce sera en numérique. [266]

Lors de l'écriture du scénario, David Cronenberg se pose la question les artefacts technologiques. Le réalisateur proscrit l'ordinateur et les dernières technologies. Il n'y pas ni radio, ni télévision, ni ordinateur, comme dans les scénarios des films hollywoodiens tels que *Matrix*. Le spectateur ne peut pas s'attendre à un happy end qui viendrait détruire le propos du film par une fausse note. Mais, très vite, David Cronenberg s'aperçoit que sans ces artifices, tout devient moche et miteux. Décidé à supprimer la technologie habituelle, le cinéaste s'emploie à

[266] GRÜNBERG Serge, David Cronenberg, *Les cahiers du cinéma*, *op. cit.* , p. 171.

substituer à celle-ci une technologie constituée d'une nouvelle chair formée d'éléments biotechnologies. Dans son scénario, il décide d'introduire de l'organique, mais toutefois différent de celui de HR Giger, étudié précédemment.

Le cinéaste veut créer un *Gamepod* organique, composé en partie par des microprocesseurs et des circuits. Lors de l'écriture, sur le papier, il « voit » des planches de circuits intégrés avec des insectes vivants à la place des transistors, mais il constate que, visuellement, le rendu est peu intéressant, car il n'est pas assez simple pour être fortement crédible.

En cours de tournage, David Cronenberg change son idée de départ au sujet du *Gamepod*. Lors de la séquence dans le chalet, la dissection du *Gamepod* ne le satisfait plus. Il décide de faire du *Gamepod* un animal hybride, mutant. Il décide d'y mettre une sorte d'amphibiens et de reptiles à la place des circuits intégrés. Convaincu, il réécrit certaines parties du scénario. L'équipe d'effets plastiques a dû modifier non pas l'extérieur du *Gamepod*, mais son intérieur, en lui constituant une moelle épinière pour qu'il ressemble à un animal.

En tant que cinéaste, David Cronenberg ne cherche pas à faire de grands mouvements de caméra pour faire ressentir la sensation.

Pour créer de l'étrangeté, il donne des noms communs aux lieux. La station service s'intitule simplement « station service », le restaurant chinois, « restaurant chinois ». Cette simplicité, permet au réalisateur de créer une distanciation qui déstabilise le spectateur, car celui-ci s'attend à quelque chose de l'ordre du « dernier effet technologique ». Le spectateur se trouve confronté à une explication qui tourne autour de la chair. La frontière entre chair et matière se trouve abolie.

Dans l'univers du jeu, la narration est décalée, les événements arrivent inopinément. Revenus à la réalité, les joueurs font un compte rendu de leurs impressions de la partie. Ils analysent la situation vécue et constatent des différences avec la réalité.

MERLE

Tout le monde est de retour.

LE MANAGER DU JEU [Yevgeni Nourish]

Oui, tout le monde est de retour. Tout le monde est de retour Merle, mais j'ai comme l'impression que tous les participant n'en sont pas encore conscients.

LE JEUNE HOMME ASIATIQUE [le serveur chinois]

Whaow… Il y a des amateurs pour un bol de soupe. Très chaude la soupe. C'est ma tournée.

LE CHIRURGIEN DU CHALET [Kurl Vinogur]

Oui, avec joie…

Si vous me garantissez qu'elle est agrémentée de quelques nerfs d'amphibiens mutants.

Vous savez, j'avais tellement d'accent que je n'arrivais pas à me comprendre moi-même.

UNE FEMME

Combien de temps on est parti ?

MERLE

A peu près vingt minutes.

LE JEUNE HOMME BRUN

J'ai eu l'impression que cela durait des jours. C'est trop génial.

D'ARCY NADER

Tu imagines un peu…

Si tu passais ta vie entière dans l'univers des jeux.

Tu vivrais… Je sais pas… peut-être cinq cents ans ou plus.

[…]

TED PIKUL

> Vous aurez tous compris que nous avions une relation avant de venir. On adore jouer ensemble. C'est vrai. Je vous rassure... Allegra ne tomberait pas dans le lit d'un agent de sécurité... autre que moi.

Le compte rendu accentue la force de l'univers du jeu. L'expérience est convaincante, différente du réel, car les joueurs changent de fonction dans le jeu par rapport à leur quotidien. Une autre réalité leur est imposée.

Dans le jeu, l'espace-temps est complètement différent, à ce sujet le groupe commente.

LE GROUPE

> Le jeu a duré vingt minutes.
>
> Ça a duré ?
>
> Vingt minutes.
>
> Ça m'a paru des jours... Fantastique.
>
> Rends-toi compte si tu passais ta vie dans le jeu tu vivrais 500 ans peut-être.

Le commentaire se termine sur l'évocation du prolongement de la durée de vie, sur le fait de surpasser sa propre vie naturelle.

La différence caractéristique entre le cinéma et le jeu vidéo, c'est l'interactivité. Le cinéma hollywoodien met en avant les puissantes prouesses graphiques de l'infographie. Mais, ni Hollywood, ni les chaînes de télévision ne possèdent l'interactivité. Elle appartient exclusivement au jeu vidéo.

Le déroulement du film est linéaire. S'il s'agit d'un DVD, cela devient une forme hybride qui associe le film à des fonctions supplémentaires pour le spectateur qui peut intervenir à tous moments avec le menu proposé. Il peut repasser un chapitre d'une séquence, revenir en arrière,

en avant, et, d'un point de vue narratif, la fonction commune au DVD et au jeu vidéo, c'est le pouvoir de faire « pause » à tout moment. Dans le restaurant chinois, Ted Pikul le confirme, il crie « *eXistenZ* is paused ! »

Le spectateur/utilisateur de DVD peut choisir librement la bande sonore. Le DVD peut être visionné en version du film commentée par le réalisateur, par un acteur, un critique de cinéma, ou sans commentaire. Selon la zone du DVD et le menu, les langues sont modifiables, mais avec un choix limité. Parfois les DVD peuvent contenir en supplément des scènes absentes dans la version définitive du film. Ce sont des scènes que le réalisateur a décidé d'enlever pour diverses raisons. Ces scènes peuvent être vues en bonus sur le DVD.

Ce cas de figure est présent dans le film de David Cronenberg, *A History of Violence* (2005). On y voit la scène 44, qui est coupée et absente de la version en salle. C'est une scène de cauchemar. Pour le DVD, la scène est montée avec du son : voix, musiques. Généralement, lorsqu'elle est coupée, il n' y a pas de son. Le spectateur de DVD, peut choisir entre une version avec commentaire du réalisateur et une autre sans commentaire.

À la cinémathèque de Toulouse, lors d'un colloque les 2, 3, et 4 février 2004, intitulé *Hybridation des images : émergence d'un nouveau cinéma ?* Jay David Bolter dit :

> Mais même lorsqu'il y a des scènes coupées ou des fins alternatives, la linéarité du film demeure. Le spectateur a toujours le sentiment qu'il y a un ordre linéaire et canonique dans le film, cet ordre qui est sanctionné par le studio ou par le réalisateur dans le prétendu director's cut. Les interventions du spectateur sont des occasions pour expérimenter à l'intérieur et autour de cet ordre canonique. Ce que permet le DVD, c'est une vision synoptique du film - comme si le spectateur pouvait voir simultanément l'intégralité du film et ses versions possibles. [...] L'ordre linéaire demeure la représentation de base pour toutes les tentatives que l'utilisateur/spectateur fait à travers le DVD. [267]

Malgré les différents moyens utilisés par David Cronenberg dans la narration pour créer des réalités multiples, les tentatives du DVD sont aussi limitées et restent linéaires.

1.2 Passage/transition

Le « passage-transition » est le moment où le joueur passe de la réalité à l'univers du jeu.

---

[267] BOLTER Jay David, « Technologie numérique et remediation du cinéma », COLLECTIF *De Tron à Matrix : réflexions sur un cinéma d'un genre nouveau*, Ludovic Grailat (dir.), Toulouse, CRDP Midi-Pyrénées, 2006, p. 99.

Dans la chambre du chalet, Ted et Allegra se connectent au *Gamepod*. Le passage du réel à l'univers du jeu se fait par un raccord mouvement sur le protagoniste Ted Pikul. Celui-ci regarde vers le plafond de la chambre et se lève. Hugo Carlaw descend de la mezzanine du chalet en bois par un escalier en colimaçon pour rejoindre le magasin situé au rez-de-chaussée. Ted Pikul est dans le magasin. David Cronenberg joue sur l'ambiguïté du champ/contre-champ avec ce raccord mouvement effectué à partir de Ted Pikul.

Le dialogue qui suit se situe dans le magasin de D'Arcy Nader. C'est l'arrivée dans l'univers du jeu de Ted Pikul par la connexion au *Gamepod*.

Ted Pikul s'adresse à Allegra.

TED PIKUL

C'est bien moi ?

C'est normal ce genre de transition ?

Ce doux entrelacement d'un espace à un autre ?

ALLEGRA

Tout dépend du style du jeu.

Il peut y avoir des coupes brusques, de lents fondus, du méta morphing…

Cet échange verbal entre les deux protagonistes est important car il situe le rapport cinéma/jeu vidéo grâce au passage-transition.

Le montage cinéma est marqué par l'utilisation des effets de transitions employés pour assembler les plans et les séquences, pour leur donner du sens, ce qui est le propre d'une écriture de cinéaste. Les techniques d'effet de transition sont les coupes, les fondus et le morphing. Ces techniques sont propres au cinéma et à la vidéo numérique.

Les passages-transitions établissent une relation avec le rapport cinéma/jeu vidéo mais ils permettent également le passage de la réalité cinématographique à celle de l'univers du jeu. Dans les passages-transition, l'utilisation d'un son overlap est fréquente. Ce son overlap donne la dimension d'un nouvel espace, celui de l'univers du jeu.

Un autre effet du passage-transition employé ici est celui de la dissolution. L'avant-plan se dissout. On peut relever cet usage quand Ted Pikul et Allegra Gella passent du restaurant chinois à la chambre du chalet.

Ted Pikul crie.

TED PIKUL

eXistenZ is paused !

La table devient identique au lit de la chambre du chalet, avec un dessus en tissu de couleur vieux rose. Seul, le plateau de bois de la table reste au centre, avec les ustensiles de la cuisine chinoise. Des tasses blanches sont disposées autour du plateau. Ted Pikul s'affale brusquement, le buste courbé en avant sur la table du restaurant qui s'avère être similaire au lit car elle est molle. Un cut permet l'enchaînement pour revenir dans la chambre. En premier plan, le *Gamepod* est flou ; Ted Pikul est sur le lit, en arrière plan. Cette technique du montage cut est souvent utilisée ; elle permet, dans le film, de passer de l'univers du jeu à la réalité. La forme est discrète, elle ne renvoie jamais à un clivage net entre la réalité et la fiction. La portée des actes est affaiblie mais les affects restent intacts.

Le travail de Cronenberg rejoint « L'Art Charnel » comme dans les *Opérations chirurgicales-performance*s d'Orlan. Dans *eXistenZ*, la péridurale rend insensible la pose du bioport de Ted Pikul. David Cronenberg abolit la frontière entre la technologie et la chair. Il la remplace par une nouvelle chair, celle d'un animal mutant et hybride, le *Gamepod*.

Lors des changements d'espaces, lors du passage de la réalité à l'univers du jeu, les acteurs changent d'aspect physique. Ils ont des coupes de cheveux ou des coiffures différentes. Dans le restaurant, le serveur chinois est coiffé comme Elvis Presley, avec une moustache. Dans le réel, il n'a pas de moustache et sa coupe de cheveux est différente. Yevgeni Nourish a les cheveux longs dans le jeu alors qu'ils sont courts dans la réalité. Les cheveux d'Allegra et de Ted sont coiffés différemment dans le jeu. Leurs vêtements ne sont pas les mêmes dans le jeu.

Dans *eXistenZ* la première connexion se déroule dans une église. L'assemblée ressemble plutôt à une secte. La connexion en cercle peut faire penser à une séance de spiritisme où les personnes se joindraient par les mains, à la différence qu'ici se sont les *Gamepod* qui servent de liens.

L'univers du jeu ouvrira une brèche vers une expérience spirituelle et mystique hors normes. Elle est effectuée par le biais d'un produit de consommation et de divertissement, le *Gamepod* qui sert de passeur dans l'univers du jeu où tout est permis.

Au niveau des décors pour les paysages, David Cronenberg choisit des solutions simples afin d'introduire le spectateur dans l'univers du jeu. Les spectateurs s'attendent assurément à trouver un film avec des paysages ultra sophistiqués, évoquant la cité du futur ou une cité tombée en ruine, désertée à la suite d'une catastrophe. Au contraire, le réalisateur se contente de faire jouer ses héros/antihéros dans un paysage de campagne.

La nuit, la séquence de fuite du couple à bord du 4 × 4, évoque les paysages qui défilent à l'arrière des voitures dans les films d'Alfred Hitchcock. Cette séquence de fuite d'un couple qui échappe à son quotidien et à la réalité, renvoie à *La Balade sauvage* (1974), de Terrence Malick, où chaque étape est un combat, une quête initiatique. Dans *eXistenZ*, les étapes sont les niveaux du jeu, pour accéder à la victoire et posséder une sorte de couronne en plastique bleue. David Cronenberg s'éloigne des clichés des films hollywoodiens qui ont déjà normalisé la réalité virtuelle, comme le miroir d'un monde prédéterminé.

Lors d'une interview Serge Grunberg demande à David Cronenberg ce qu'il reproche au mot « réalité virtuelle ». David Cronenberg lui répond :

> En fait, j'aime le mot 'réalité virtuelle'. Je ne l'aime pas comme qualificatif de mon film, car si on le compare à beaucoup d'autres films qui se réclament du même 'genre', presque tous ces films ont été des échecs, d'un point de vue critique et financier, et je pense que ce n'est pas un bon argument de marketing. En même temps, c'est un terme un peu naïf dans la mesure où toute réalité est virtuelle. En un sens, c'est le thème de plusieurs de mes films. Il n'y a pas de réalité absolue et donc l'expression réalité virtuelle est vide de sens. Je comprends, bien sûr, qu'on l'utilise lorsque l'on parle de simulations informatiques et autres. Mais au sens général et philosophique, et surtout au sens artistique, tout metteur en scène, par exemple crée une réalité virtuelle. C'est ce qu'on fait au cinéma. Ce qu'on voit dans un film n'est pas une réalité. Ce n'est pas la réalité : quand les gens viennent de la rue, ils le remarquent tout de suite ; on mène le public dans un monde qu'on a créé, même s'il a des prétentions hautement naturalistes, réalistes. Ce monde ne l'est pas. C'est un artifice total. Quiquonque entre dans une salle de cinéma le sait. [268]

David Cronenberg refuse de rivaliser avec Hollywood et laisse les possibilités de la R.V. au cinéma hollywoodien. Pourtant, le jeu envahit l'espace réel, celui du garage qui est encombré par de nombreux objets destiné au travail du mécanicien.

---

[268] GRÜNBERG Serge, David Cronenberg, *Les cahiers du cinéma*, *op. cit.* , p. 182.

Les parois du chalet sont remplies de skis, de bâtons et les accessoires accrochés en haut de l'établi servant à les réparer. Pourtant, dans le chalet, on peut réparer des *Gamepod*. Ici encore, le monde du réel et le monde du jeu s'entrecroisent. Comme la réalité virtuelle, l'univers du jeu renvoie à la peinture de la Renaissance où Alberti était capable de peindre une ouverture sur le monde, en arrière-plan. Il s'agit d'utiliser la transparence pour passer d'un univers à un autre ; rien ne doit s'opposer formellement. Tous ces passages-transition fonctionnent par glissement, déplacement d'un décor à un autre, au moyen de la fusion d'éléments qui n'ont rien à voir les uns avec les autres, comme la fusion de la chair et du métal, déjà vu auparavant avec *Crash* et *Immortal*. C'est dans l'esthétique que se trouve la réponse par les costumes, les changements physiques des acteurs et la transparence des éléments du décor.

De même, la bande-son facilite la crédibilité des passages/transition par des variations et des crescendo qui se chevauchent sur le plan suivant monté en cut.

Lors du colloque à la cinémathèque de Toulouse, *Hybridation des images : émergence d'un niveau cinéma ?* Jay David Bolter participait à une séance de questions/réponses dans la salle de projection. Un spectateur a posé la question suivante : « Vous avez parlé de *média* transparents et j'imagine qu'il y a des *média* non transparents. Qu'est-ce que c'est ? »

Jay David Bolter répond qu'il va essayer d'expliquer cette différence, et la transparence, en tant que stratégie de représentation. Il dit qu'on pourrait comparer la transparence à la réflexivité, mais pour lui ce n'est pas vraiment un parallèle.

D'après un article écrit par Christine Baron [269] , la réflexivité peut être définie comme un mouvement de l'esprit revenant sur lui-même pour prendre pleinement conscience de soi. Selon Hegel et sa dialectique, c'est sur ce mode que s'élabore une conception de l'art, propre au premier romantisme, qui institue l'œuvre d'art comme ce qui se suffit à soi-même. À travers les théories de « l'art pour l'art », l'autosuffisance a eu une importante postérité. L'idée du moi absolu de Johann Gottlieb Fichte s'épanouie dans une théorie de l'art qui se veut comme autosuffisance et plénitude. L'artiste serait conçu comme le modèle du moi divin. À partir de sa propre intériorité et un processus d'autoréflexion spéculaire, l'artiste crée « ex nihilo » toutes ses œuvres.

[269] Disponible sur http://www.fabula.org, ‹ consulté le 23 octobre 2009 ›.

En tant que technique narrative, et cas particulier de la réflexivité, la spécularité fait son apparition dans le théâtre romantique, comme le souligne Jean-Marie Schaeffer, en prenant l'exemple la pièce de Tieck, *Le monde à l'envers*. Cette pièce représente un théâtre où se trouvent des spectateurs. L'église dans *eXistenZ* peut être assimilée à cette forme théâtrale puisque, du début à la fin du jeu, on retrouve les mêmes personnes : spectateurs lors de la séance de connexion, ils deviennent acteurs du jeu et du film cinéma.

Après avoir défini brièvement la notion de réflexivité et de transparence, revenons-en à la réflexivité et à la transparence selon Jay David Bolter :

> La stratégie de la transparence va toujours de pair avec la réflexivité qui est son contraire en quelque sorte, un ensemble de stratégies dans toute une série d'arts (peinture, photographie, film) selon lesquelles la transparence, la fenêtre n'est plus à l'ordre du jour, mais qui font de l'utilisateur, le joueur doit avoir conscience de sa relation avec le média. Gonzao Frasca en évoquant les jeux politiques suggérait que ces jeux montraient bien la relation entre l'utilisateur qui pouvait être transporté dans un autre monde et la structure de règles inhérentes au jeu qui faisait qu'il devait gagner. La stratégie de la réflexivité se retrouve dans différentes formes de *média*. On retrouve la réflexivité pendant la période de la Renaissance et dans le Baroque. Mais je pense que l'on trouve à la fois la stratégie hollywoodienne de la transparence qui fait que l'on se perd dans le film, dans la représentation visuelle, et simultanément on peut également la retrouver dans d'autres films, comme notamment dans les films d'avant-garde des années vingt et trente ou les films surréalistes. [270]

D'après notre approche concernant le passage-transition, David Cronenberg se rapproche des arguments de Jay David Bolter quand il affirme que le cinéma hollywoodien cherche à perdre le spectateur dans le labyrinthe de la réalité virtuelle. Jay David Bolter conclut que la transparence est plutôt de l'ordre de la tentative de l'expérience, fascinante en tant que telle. La réflexivité, selon lui, est une ouverture pour les jeux vidéo en général et pour les média numériques exploités par des artistes. Il pense que les deux formes, transparence et réflexivité, continuerons d'interagir, voire d'être connexes et d'entrer en concurrence dans l'industrie du divertissement.

[270] BOLTER Jay David, « Technologie numérique et remediation du cinéma », *De Tron à Matrix : réflexions sur un cinéma d'un genre nouveau*, *op. cit.* , p. 101.

2. *Matrix*, de Larry et Andy Wachowsky

2.1 Le jeu vidéo et la trilogie *Matrix*

Dans cette section, nous n'aborderons pas l'ensemble des jeux vidéo du marché international, cette partie se bornera à l'étude du jeu *Enter in the Matrix*, pour en dégager les caractéristiques.

« …Si tu veux découvrir ce qu'est la Matrice, tu devras l'explorer toi-même [271] ».

Cette répartie de Morpheus dans *Matrix* s'apparente à un slogan publicitaire incitant le spectateur à découvrir le jeu vidéo *Enter in the Matrix*. Ce jeu, créé par les deux réalisateurs de la trilogie, apporte un sens supplémentaire à *Matrix Reloaded*.

2.2 L'entreprise du jeu *Enter The Matrix*

En 1993, David Perry fonde Shiny Entertainment. C'est une entreprise de développement de jeu vidéo. Celle-ci est récompensée à plusieurs reprises pour ses créations de jeux pour PC et pour ses consoles. Le concept d'*Enter The Matrix* se base sur la suite du film d'action et de suspense *Matrix*, produit par Warner Bros et réalisé par Larry et Andy Wachowski.

À l'époque de la sortie d'*Enter The Matrix* l'entreprise a une expérience de vingt ans dans le secteur du jeu vidéo. Elle a créé et développé 101 jeux vidéo sur 23 plateformes différentes. Le total des ventes dépasse aujourd'hui les 500 millions de dollars. Le premier succès de Shiny Entertainment fut la série de jeux *Earthworm Jim*. Le personnage de Jim devint un des plus connus dans la création du jeu vidéo. Cette réussite commerciale provoqua la création de figurines, de bandes dessinées et d'une série de dessins animés sur la chaîne Universal Cartoon Studios/Warner Kids Network.

L'entreprise Shiny Entertainment poursuit son succès et obtient de nombreuses récompenses pour ses jeux pour PC ou console [*MDK* (1996), *Wild9* (1998), *R/C Stunt Copter* (1999), *Messiah* (2000) et *Sacrifice* (2000)]. Le jeu *Sacrifice* obtient plus de 40 récompenses du secteur, dont celui du meilleur jeu de stratégie.

---

[271] DVD *Matrix*, Warner, 1998.

2.3 Convergences du jeu et de la saga *Matrix*

La particularité du jeu *Enter The Matrix* n'est pas seulement d'être inspirée du film, mais de faire partie intégrante de *Matrix*. Si le spectateur ne joue pas au jeu, il manque un épisode de la saga *Matrix*. *Enter The Matrix*, n'est pas la transposition du film sur un jeu PC. Il vient compléter la diégèse des deux premiers films de la trilogie. En effet, comme le dit le président David Perry de Shiny Entertainment, ce jeu propose « une histoire dans l'histoire ». Le déroulement du film agit sur le déroulement du jeu, et inversement. *Enter The Matrix* est effectivement « l'histoire dans l'histoire ». Sans le jeu, une partie de l'histoire de *Matrix Reloaded* échappe au spectateur. Le jeu ne se déroule pas seulement dans l'univers de *Matrix*, il fait partie intégrante de la série *Matrix* et s'imbrique étroitement avec *Matrix Reloaded*. Le jeu vidéo et le film se déroulent dans le même univers, au même moment. Un personnage peut sortir d'une scène du film pour entrer dans une scène du jeu.

Les deux diégèses peuvent évidemment être prises séparément, pour que le film reste compréhensible même si l'on ne connaît pas le jeu, mais il faut jouer au jeu pour comprendre pleinement l'histoire de *Matrix*. Ce procédé de narration est exceptionnel dans le sens où le jeu, étant d'une durée plus longue que le film, le joueur explore plus amplement et bien plus en profondeur, le monde de *Matrix*. Dans le film, le spectateur a la conscience de la matrice, mais il se trouve en interaction avec elle dans le jeu.

On remarque que le spectateur de cinéma doit acquérir d'autres compétences pour apprécier pleinement la trilogie, il faut qu'il ait une machine et un jeu vidéo pour connaître la suite de l'épisode.

Les frères Andy et Larry Wachowski ont écrit l'histoire et le scénario du jeu. Concernant sa concrétisation, ils établissent une collaboration avec les développeurs de jeux vidéo en tant que directeurs artistiques. Les deux réalisateurs participent à la totalité de la conception du jeu et ils dirigent également toutes les séquences d'action y compris les séquences inédites tournées en 35 mm, créées spécialement pour le jeu. Le jeu est réalisé par une équipe de tournage avec de vrais acteurs hollywoodiens et lieux d'actions réels. Ils mettent en scène les mêmes acteurs, décors, costumes que ceux utilisés pour *Matrix Reloaded*.

Dans *Enter the Matrix*, les mouvements d'arts martiaux sont réalisés comme dans le film. L'équipe de tournage utilise la capture de mouvements, ce qui donne une qualité nettement supérieure à la plupart des autres jeux.

Les séquences du jeu contenant des combats d'arts martiaux ont été dirigées par Yuen Wo-Ping qui a dirigé des films de Hong-Kong mais surtout toutes les scènes d'action des films de la saga *Matrix*. Parmi les autres projets qu'il a dirigés, on peut citer *Tigre et Dragon* (2000) d'Ang Lee et *Charlie's Angels* (2000) de Joseph Mc Ginty Nichol, inspiré de la série télévisée *Drôles de dames*.

Les équipes de tournage, les chorégraphes et les acteurs principaux, ont souvent effectué un double travail. Ces derniers ont réellement joué les scènes utilisées dans le jeu. Leurs mouvements sont enregistrés par quarante-six caméras, dont quatorze uniquement pour les visages. Les comédiens du film ont été scannés en 3D pour les intégrer au jeu. En cela, on retrouve le corps hybride en 3D, présent au cinéma et dans l'univers des jeux vidéo.

Ce jeu d'action et d'aventure, sorti le 15 mai 2003, est disponible à la vente le jour même de la sortie officielle de *Matrix Reloaded*. Il fonctionne sur les principales plateformes de jeux dont PS2, Xbox, Game Cube et environnement PC, mais il est introuvable sur Macintosh. C'est l'une des productions les plus coûteuses en jeu vidéo avec un budget qui aurait dépassé 20 millions de dollars.

2.4 Caractéristiques pour le joueur

Le joueur *d'Enter the Matrix* a la possibilité d'incarner Niobe ou Ghost. Ces personnages font partie du même groupe de rebelles que Morpheus, Trinity et Neo. Niobe est le capitaine du vaisseau appelé *Le Logos*. Ghost est le maître des armes de ce vaisseau. C'est un philosophe mais également un tueur méditatif.

Le jeu se caractérise par des combats d'arts martiaux intenses, des fusillades, des cascades, des poursuites en voitures qui défient les règles de la Matrice. Le joueur possède la possibilité de piloter le vaisseau le plus rapide de la flotte notamment celui de Niobe. Il possède aussi de nombreuses armes.

Le temps du jeu est variable. En fait, il n'y a pas de limite de temps, elle dépend principalement du temps que le joueur lui consacre. Elle est évaluée en moyenne entre 10 et 50 heures.

En supplément, le jeu contient une heure de film en exclusivité et deux heures de scènes cinématiques en cours de jeu.

Enter the Matrix possède aussi un système de piratage informatique, ce qui permet au joueur d'explorer la programmation du jeu et de son personnage. Il peut par ce piratage débloquer des secrets. Le système de piratage accroît la durée de vie du jeu et permet d'y rejouer dans des conditions différentes.

Le jeu bénéficie de nombreux effets spéciaux empruntés au film, comme notamment le bullet time [effet que le joueur est censé éprouver], les agents peuvent effectuer les mêmes transformations que dans le film. Ils sont sans pitié et traquent les moindres mouvements du joueur. Celui-ci doit défier la gravité et violer toutes les lois de la Matrice.

2.5 Les rapports film - jeu vidéo

La rencontre du jeu vidéo et du film rejoint le phénomène de l'hybridation en ce que le film est employé dans un autre médium de diffusion, le jeu vidéo. Du fait de l'interactivité liée au jeu vidéo, la narration prend un autre sens. Toutefois, celle-ci sera limitée à la programmation et aux séquences tournées. Le jeu présente des personnages hybrides imitant l'apparence physique et les mouvements de ceux du film. Les protagonistes du film en 3D y évoluent dans des environnements en 3D propres au jeu vidéo. Les accessoires significatifs du film se retrouvent dans le jeu avec les médicaments et les armes abondantes. Le monde réel ou le virtuel imaginaire s'apparente à celui du film.

Lorsqu'il regarde le film, le spectateur n'a pas la possibilité, comme Néo, de choisir la couleur de la pilule à avaler pour connaître ou pas la Matrice. Il devra se contenter du choix que lui imposent les deux réalisateurs.

Il faut donc reconnaître qu'*Enter the Matrix* est un jeu réussi, contrairement à certaines tentatives d'adaptation d'un jeu vidéo sous la forme cinématographique, qui sont souvent vouées à l'échec et ne présentent aucun intérêt, comme, *Resident Evil*, *Final Fantasy*, *Tomb Raider*.

En 2003, un article de Sandy Baczkowski, publié par la revue « Cadrage » *L'hybridation cinéma - jeux vidéo : Mythe ou future réalité ?* fait le point.

Alors que *Matrix Reloaded* s'apprête à être diffusé sur les écrans, « Cadrage » propose sur son site un dossier de réflexion sur les rapports hybrides, ou non, entre films et jeux vidéo. A cette occasion, ils invitent Sandy Baczkowski, chercheuse au LARA [Laboratoire de Recherches

en Audiovisuel de l'ESAV, Toulouse] qui a rédigé une thèse sur « L'hybridation cinéma/jeux vidéo », à donner son point de vue sur la question.

Dans son article, Sandy Baczkowski reconnaît qu'aujourd'hui le cinéma et les jeux vidéo s'influencent mutuellement. Elle affirme que les jeux vidéo ont été les premiers à s'inspirer du septième art, mais elle constate également, comme le fait cette étude, que le cinéma a lui aussi, à son tour, regardé du côté des jeux vidéo pour rivaliser avec eux. Il a lui aussi emprunté certaines innovations techniques, certains codes et conventions. Elle aborde cet aspect de la question uniquement sous l'angle du rapport film/jeu. Elle se pose la question suivante : comment le film s'hybride dans sa forme et/ou son contenu avec le jeu vidéo ?

Elle énonce, dans son analyse quatre formes d'hybridation qu'elle a repérées concernant le rapport film/jeu vidéo et qu'elle nomme : commentaire, citation, adaptation et remédiation.

Commentaire : le film prend pour sujet l'univers du jeu vidéo et propose un commentaire, politique ou social, sur celui-ci. Exemple : *eXistenZ*, *Avalon*, *Tron*…

Citation : le film met en scène, dans un plan, une séquence voire plusieurs, un jeu vidéo et/ou un joueur sous la forme d'un bref clin d'œil. Sandy Baczkowski prend comme exemple *La Plage* de Danny Boyle, film dans lequel Richard, le héros, passionné de jeux vidéo, se met à délirer dans la jungle et s'imagine en train évoluer dans un jeu vidéo.

Adaptation : le film reprend un succès de jeu vidéo en le transposant sur grand écran de manière fidèle. Exemple : *Super Mario Bros*, *Mortal Kombat*, *Resident Evil*, *Final Fantasy*, *Tomb Raider*.

Remédiation :

> Dans le cadre de la remédiation enfin, le film emprunte aux jeux vidéo certains codes et conventions, de nouveaux modes de représentation et/ou de nouvelles modalités de récit en y faisant plus ou moins référence (Ex : *Matrix*, *Memento*, *Un jour sans fin*, *Dans la peau de John Malkovich*…). [272]

Dans le cas du *commentaire* ou de la *citation*, Sandy Baczkowski pense que le film propose un discours critique sur les jeux vidéo. Dans les deux autres cas, le film reste dépendant du medium jeu vidéo dont il reprend le fond et/ou la forme. Son point de vue sur cette dernière affirmation s'avère juste dans le cas de *Matrix*.

[272] Disponible sur http://www.cadrage.net/dossier/cinemajeux/cinemajeux.html, ‹ consulté le 17 mars 2008 ›.

Dans *Enter the Matrix*, d'une part l'utilisation des mêmes effets spéciaux, du bullet time, de la transformation des agents… permet de vérifier que le jeu vidéo prolonge le film : d'autre part il comporte un épisode qui complète le deuxième volet de la trilogie, *Matrix Reloaded*, que le spectateur du film ne peut connaître que s'il participe au jeu.

Au sujet du rapport film/jeu vidéo, Sandy Baczkowski relève une opposition entre deux formes d'hybridation. Pour elle, le cas de *l'adaptation* représente en effet la forme la plus simpliste, la plus ordinaire pourrait-on dire, de convergence entre les deux média, tandis que dans le cas de la *remediation*, par exemple avec *Matrix*, le processus d'hybridation est beaucoup plus complexe car pensé de façon plus conceptuelle.

Quant au terme de *remédiation*, elle explique qu'il a été inventé par Jay David Bolter, enseignant chercheur au GIT [Georgia Institute of Technology] à Atlanta, U.S.A.

Ce chercheur travaille sur la théorie de la *remédiation*, il cherche à saisir comment les nouveaux média s'inspirent, transforment, se connectent aux anciens *média*. Il a écrit plusieurs ouvrages, notamment *Remediation : Understanding New Media*, publié au MIT Press. Jay David Bolter affirme que tous les média, qu'ils soient anciens ou nouveaux, entrent en compétition les uns avec les autres, et par là s'influencent et s'enrichissent mutuellement.

Sandy Baczkowski applique le terme de *remediation* en parlant de deux films de notre corpus, *Matrix* et *eXistenZ*. Ces deux films de fiction recyclent certains codes et conventions des jeux vidéo. Ils empruntent au jeu vidéo à la fois la forme et le récit en les adaptant au cinéma.

La *remédiation* est donc un processus qui n'affecte pas seulement la forme du film mais très souvent son récit.

Ces films emploient les dernières technologies. En effet, ils empruntent à l'esthétique des jeux vidéo mais surtout à leur narration. Ils utilisent des moyens concernant le récit : la répétition, la déconstruction et la mise en boucle. Dans *eXistenZ* le protagoniste D'Arcy Nader se met en boucle quant il parle à Ted Pikul et Allegra Geller. On peut considérer que le constat de Jay David Bolter renvoie le film empruntant au jeu vidéo à un film palimpseste d'un point de vue narratif et formel. En effet, comme dans un jeu vidéo, le film se sert de différentes couches ou niveaux [terme employé dans le jeu vidéo] d'exploitation du jeu et de narration. Il semble que certains des effets narratifs cités précédemment peuvent se baser sur une arborescence d'un jeu vidéo. Au lieu de s'ouvrir sur le monde, le film se cloisonnerait à cause de ces formes narratives.

Son apparence formelle est bien souvent éphémère, notamment à cause de la technologie qui est vite dépassée. *Tron* est l'exemple d'un film dépassé dont les effets spéciaux de l'époque de sa réalisation paraissent aujourd'hui dérisoires.

D'un point de vue formel, *Matrix* également utilise la répétition des effets-spéciaux : transformations, l'effet bullet time déconstruit une image dans son espace-temps, il est constitué d'une multitude d'images. La chercheuse du LARA remarque au sujet du film des frères Wachovski :

> Il est aisé de voir le rapport qu'entretient un film comme *Matrix* (qui recycle les jeux vidéo au niveau esthétique mais également narratif) avec le monde du jeu vidéo, tout du moins avec le monde informatique, mais il est beaucoup moins évident de voir le lien qui unit un film comme *Fight Club* ou *Dans la peau* de *John Malkovich* au jeu vidéo (narration). [273]

III.A. 3 Bilan

Le film *eXistenZ* a présenté un bon exemple pour notre étude du cinéma s'appropriant l'esthétique du jeu vidéo, forme et/ou contenu. La différence de cette œuvre par rapport aux films hollywoodiens, est qu'il adopte une forme classique et refuse les effets spéciaux. Il ne recourt qu'à des moyens propres au cinéma. David Cronenberg scénarise les dernières avancées technologiques mais proscrit les artefacts technologiques [ni radio, ni télévision, ni ordinateur].

Le réalisateur emploie la forme narrative pour introduire le spectateur dans l'univers du jeu vidéo. Le vrai commencement de la diégèse n'est pas au début mais à la fin. Le cinéaste perturbe la linéarité du récit par la boucle, la déconstruction, la répétition. À l'intérieur du récit, la narration perd toute rationalité et le spectateur est sans cesse sollicité à reconstruire les éléments du film, perdu qu'il est entre réalité et fiction, entre le réel et les différents niveaux du jeu. La forme du jeu est renforcée par les plans de connexion et de déconnexion. Dans le jeu, les joueurs changent de fonction par rapport à leur quotidien ; l'espace-temps est complètement différent.

Éloigné des clichés de films hollywoodiens, David Cronenberg choisit la simplicité des décors. Un paysage de campagne introduit le spectateur dans l'univers du jeu, alors que celui-ci

[273] Disponible sur http://www.cadrage.net/dossier/cinemajeux/cinemajeux.html, *op. cit.*

pouvait s'attendre à trouver une mégapole. Il en est de même pour ses protagonistes, présentés comme des antihéros, perdus entre la vie réelle et la réalité virtuelle.

Cette réalité virtuelle formant le cadre des jeux vidéo, nous l'avons nécessairement retrouvé dans les films hybrides recourant à l'esthétique de ceux-ci et, à la suite de Jay Bolter [Georgia Institute of Technology], nos avons dégagé deux notions : celle de transparence et celle de réflexivité.

La transparence permet de passer d'un univers à un autre par les passages-transitions [glissement, déplacement, fusion] ; rien ne doit s'y opposer formellement dans le décor comme la fusion de la chair et du métal [*Crash* ; *Immortal*]. C'est dans l'esthétique que se découvre la transparence, se sont les costumes, les changements physiques des acteurs, et les éléments du décor.

À propos de la réflexivité, Jay Bolter observe une conscience du joueur. Selon lui, c'est une ouverture pour les jeux vidéo en général et pour les média numériques exploités par les artistes. Il pense que les deux formes, transparence et réflexivité, continuerons d'interagir, voire d'être connexes et d'entrer en concurrence dans l'industrie du divertissement. Mais elle existe déjà avec les films d'avant-garde des années vingt et trente ou les films surréalistes.

Cependant, en dépit des phénomènes d'hybridation, une différence majeure demeure entre le cinéma et le jeu vidéo : il n'y a pas d'interactivité dans le film. Les tentatives d'interactivité du DVD sont tout aussi limitées que celle du film et restent linéaires. Comme l'affirme David Jay Bolter, le DVD permet une vision synoptique du film, mais l'ordre linéaire demeure.

Pour contourner la difficulté, les réalisateurs de *Matrix*, Andy et Larry Wachowski, ont créé un jeu à partir et en prolongement de leur film.

Le jeu *Enter in the Matrix* n'est pas seulement inspiré du film, ni non plus une transposition. Il apporte un sens supplémentaire à *Matrix Reloaded*. Si le spectateur ne joue pas au jeu, il manque un épisode.

Le jeu vidéo et le film partagent le même univers [acteurs, décors, costumes de *Matrix Reloaded*] mais les deux diégèses sont indépendantes. Les scènes d'action ont été créées et tournées en cinéma, spécialement pour le jeu. Elles utilisent de vrais acteurs. Les visages et les mouvements des comédiens du film sont scannés en 3D pour être intégrés au jeu [corps hybride]. Enfin, les lieux d'actions sont réels et les scènes sont tournées en même temps que le film.

Au cours de l'exposé, nous avons longuement décrit les ressorts de ce jeu, dont on doit reconnaître qu'il est fort réussi, contrairement à beaucoup d'autres.

Ainsi, entre la trilogie et le jeu, on constate une totale et réciproque hybridation.

À ce sujet, nous avons cité un article de Sandy Baczkowski publié par la revue en ligne « Cadrage », *L'hybridation cinéma - jeux vidéo : Mythe ou future réalité ?* Comme cet auteur, nous pensons qu'aujourd'hui le cinéma et les jeux vidéo s'influencent mutuellement, en notant que les jeux vidéo ont été les premiers à s'inspirer du septième art, mais qu'en retour, le cinéma s'est largement inspiré des jeux vidéo. Il leur a emprunté des innovations techniques, des codes et des conventions.

Les quatre formes d'hybridations dégagées par Sandy Baczkowski ont été analysées dans la partie qui précède.

Dans *Enter the Matrix*, l'utilisation des mêmes effets spéciaux nous permet de vérifier que le jeu vidéo prolonge le film. D'autre part il comporte un épisode qui complète le deuxième volet de la trilogie [*Matrix Reloaded*].

Au cinéma, il semble que certains des effets narratifs suivent l'arborescence d'un jeu vidéo. Au lieu de s'ouvrir sur le monde, le film se cloisonnerait à cause de ces formes narratives. Son apparence formelle est bien souvent éphémère, notamment à cause de la technologie qui est vite dépassée.

B. Reprise d'une esthétique héritée d'internet

1. *Kairo*, de Kiyoshi Kurosawa, la webcam dans le film de fiction

1.1 La fonction scopique

1.1.1 Le voyeurisme

Nous constatons que le spectateur de *Kairo* et certains protagonistes [Haruré, Kawasima] se trouvent dans une situation de voyeurisme dans les actions qui se déroulent lors des séquences de webcam. Ce trait se relève dans plusieurs séquences du film.

Ainsi, lorsque Haruré active les écrans d'ordinateurs et demande à son ami Kawashima : « Qui sont ces personnes en webcam sur les pages internet ? », nous constatons que le fait qu'elle ne connaît pas ces personnes nous dérange, nous met mal à l'aise en tant que regardeur. Cette séquence, comme bien d'autres, nous introduit dans des espaces intimes et privés par le biais de la webcam. D'une façon générale, on ne connaît pas spécialement les personnes qui sont connectées à l'internet. Nous sommes contraints d'observer « sans être vu », du moins s'il n'y a pas de webcam connectée sur nos machines. Cette idée de ne pas être vu procure un certain plaisir : être regardeur et rester anonyme. Nous tirons aussi satisfaction de violer un espace intime et privé par le regard sans y être spécialement convié. Tous ces éléments nous permettent de nous poser en tant que voyeur.

Mais, le voyeur c'est également celui qui filme, qui tient la caméra, qui fait le choix du cadrage, du point de vue.

Dans la salle obscure, le spectateur a également une position de voyeur ; il reste anonyme face à l'écran où se déroule l'action du film. C'est justement dans cette situation que Kiyoshi Kurosawa veut nous installer, celle d'observer des inconnus lors des plans subjectifs fixes de la webcam. En regardant ces plans, nous éprouvons le même sentiment que Kawashima et Haruré, un sentiment de peur. La peur de l'autre, des inconnus qui apparaissent dans un univers banal tel que des pièces d'appartements [chambre, salon] où se trouve leur machine connectée au réseau en webcam.

Lors d'une séquence, Haruré pense que c'est pareil, qu'on soit vivant ou mort. Kawashima lui répond : « Non, c'est n'importe quoi ! Qu'ils sont tous dingues en montrant les écrans avec les apparitions en webcam. » On se rend compte que Haruré ne fait plus de distinction entre le monde des machines et le monde réel, celui des vivants et celui des morts. Finalement, nous pouvons admettre l'hypothèse que la représentation du corps en webcam est considérée comme la mort du corps humain, puisque le corps vivant, concret, en passant à l'image, c'est-à-dire au virtuel, perd son statut de vivant. Dans ce contexte, on comprend que les fantômes communiquent le plus souvent par le biais de machines dotées de webcam et connectées à l'internet.

La séquence que nous allons étudier maintenant est la plus dramatique du film. Elle concerne la mort d'un inconnu par un suicide en webcam. Cette séquence est située entre plusieurs autres séquences en webcam.

Elle débute par un plan où Haruré est dans une salle d'informatique située dans son lieu de travail, à l'université. Elle pousse une table à roulettes sur laquelle est posée une imprimante et va en direction de six postes de travail. Un seul écran est activé. Elle s'assied pour regarder ce qui se passe à l'écran.

En plan subjectif, on découvre un plan filmé en webcam. Il montre l'intérieur d'une pièce. À gauche, dans l'angle du mur, un ordinateur avec son écran est allumé.

On passe à un autre plan subjectif en webcam, plus resserré, où l'on voit un mur avec une fenêtre et un bureau sur lequel est posé un écran d'ordinateur éteint. Au premier plan, sur la droite, un écran de télévision.

Un autre plan subjectif en webcam est montré après un son d'interférence. Dans une chambre, on aperçoit un bureau, à gauche d'un lit. Sur la gauche du bureau, une porte ouverte qui donne sur une pièce dans la pénombre ; on y aperçoit un meuble.

A nouveau, un son d'interférence, on découvre un autre plan subjectif filmé en webcam. On voit le lit d'une personne. Au devant, sur la gauche, entreposés sur le sol, des livres.

Son d'interférence.

Un son d'interférence accompagne encore un nouveau plan subjectif en webcam. En premier plan, une pièce avec une porte ouverte qui donne sur une autre pièce où il y a une fenêtre. Devant la fenêtre, un homme est installé à une table ; il regarde dans notre direction. Sur la fenêtre de l'écran, un bouton pour aller vers la gauche. Le deuxième bouton, à droite, indique d'aller vers la droite.

Le plan change, nous ne sommes plus en webcam. C'est un plan de détail sur la main droite d'Haruré qui bouge la souris à côté d'un clavier. Elle clique sur le bouton gauche de la souris.

On revoit le plan subjectif en webcam de l'écran précédent ; la flèche du curseur est sur le bouton de droite. Haruré l'active, l'image se termine par un fondu au noir.

Ouverture au noir sur un nouveau plan subjectif, nous arrivons à la séquence qui nous intéresse.

PLAN N° 1 : vue frontale subjective en webcam, plan d'ensemble, caméra fixe.

Sur un fauteuil de bureau, un jeune homme vêtu d'un tee-shirt rouge est assis. Il a le bras droit replié, sa main est fermée et posée sur son torse. Il porte un sac plastique noir sur sa tête. Sur le mur, derrière lui on voit des calligraphies. L'homme ne bouge pas.

Son : bruit de l'ordinateur.

PLAN N° 2 : vue légèrement latérale gauche, gros plan, caméra fixe.

Au premier plan, sur la gauche du cadre, l'unité centrale en flou ; à droite au premier plan, l'écran en flou ; au centre du cadre, en arrière plan, de trois-quart Haruré regardant l'écran.

Son : bruit de l'ordinateur.

PLAN N° 3 : vue latérale gauche, plan de détail, caméra fixe en plongée.

Au premier plan, sur la droite du cadre, l'index de la main droite d'Haruré tape sur la touche « entrée » du clavier de l'ordinateur.

Son : bruit de l'ordinateur et bruit de la frappe de la touche.

PLAN N° 4 : vue en contre-plongée, plan de demi-ensemble, caméra fixe.

Au premier plan, sur la droite du cadre, une imprimante. Au deuxième plan, Haruré, assise de trois-quart sur la gauche du cadre. En arrière-plan, une série de trois ordinateurs avec leurs écrans et deux lampes de bureau, sur une étagère. En dessous de l'étagère, une autre série de trois ordinateurs. Seul l'écran situé en face d'Haruré est allumé. On aperçoit sur l'écran une image identique à celle du PLAN N° 1. L'homme mystérieux, assis sur une chaise de bureau à roulettes, abaisse sa main gauche ; il avance dans la pièce vers nous ; arrivé vers le centre, il tourne vers la droite du cadre. Haruré enlève sa main droite du clavier et pivote sur la chaise de bureau vers l'imprimante qui se met en marche. Haruré pose sa main sur l'accoudoir droit de la chaise de bureau.

Son : bruit de l'ordinateur et déclenchement de l'imprimante.

PLAN N° 5 : vue latérale gauche en plongée, gros plan, caméra fixe et subjective.

Une feuille sort de l'imprimante avec ces mots : « Mode d'emploi pour 'Zone interdite' »

Son : bruit de l'imprimante et de la feuille qui sort.

PLAN N° 6 : vue latérale droite, plan demi-ensemble, caméra fixe.

Au premier plan, sur la droite du cadre, l'imprimante est flou.

Au deuxième plan, sur la gauche du cadre, on voit le buste mais pas le visage d'Haruré. Sa main droite est posée sur l'accoudoir droit. Elle est légèrement de trois-quart face. Au centre du cadre, en arrière-plan, l'écran de l'ordinateur est allumé. On aperçoit en webcam l'homme mystérieux sur la chaise de bureau. Il part du mur où il y a les calligraphies, pour avancer vers le bas droit du cadre et donner l'impression d'en sortir.

Son : bruit de l'ordinateur et du déclenchement de l'impression.

PLAN N° 7 : vue latérale gauche en plongée, gros plan, caméra fixe et subjective.

La feuille portant ; « Mode d'emploi pour 'Zone interdite' », puis une autre feuille avec une calligraphie disposée en diagonale.

Son : bruit de l'imprimante et de la feuille qui sort.

PLAN N° 8 : vue frontale en webcam, gros plan, caméra fixe et subjective.

En flou, au premier plan, la tête mystérieuse, cachée par un sac en plastique noir. Elle se situe sur la gauche du cadre, en vue latérale gauche. La tête se déplace en hochant pour s'arrêter au centre du cadre. Puis, elle pivote sur elle-même vers sa gauche à l'aide de la chaise de bureau, en se dirigeant vers la droite du cadre. La position du corps est maintenant frontale. Le visage caché reste fixe dans notre direction. La tête est floue dans tous les mouvements effectués dans ce plan. Au fond, sur le mur, derrière elle, on voit les calligraphies.

Son : bruit de l'ordinateur assourdit puis le silence.

PLAN N° 9 : vue latérale gauche, gros plan, travelling latéral, mouvement de caméra de la gauche vers la droite.

Au premier plan, sur la gauche du cadre, l'unité centrale en flou ; à droite au premier plan l'écran en flou. Au centre du cadre, en arrière plan, Haruré, de trois-quart, se retourne face à l'écran. Le travelling accompagne son mouvement. Elle regarde l'écran. Le cadrage est resserré sur elle et l'écran, on ne voit plus l'unité centrale.

Son : bruit de l'ordinateur.

PLAN N° 10 : vue frontale en webcam, gros plan, caméra fixe et subjective.

Toujours la tête mystérieuse cachée d'un sac en plastique. Elle se situe sur la droite du cadre. La main droite enlève le sac en plastique noir, le geste se reflète dans un miroir placé sur la droite du cadre. La tête d'un jeune homme apparaît. Au fond, sur le mur, derrière lui, les inscriptions.

Son : bruit de l'ordinateur assourdi.

PLAN N° 11 : vue latérale gauche, gros plan, caméra fixe.

Au premier plan, sur la droite du cadre, l'unité centrale en flou. Au centre du cadre, en arrière-plan, Haruré, de trois-quarts face. Elle regarde l'écran, tête baissée. Cadrage resserré sur elle et l'écran, on ne voit plus l'unité centrale.

Son : bruit de l'ordinateur.

PLAN N° 12 : vue frontale en webcam, gros plan, caméra fixe sur le visage du jeune homme.

Il se penche tout à coup, tête baissée, vers l'avant ; il devient flou. Il se redresse et fait surgir de sa main droite une arme à feu. Il pose le canon sur sa carotide droite et penche la tête vers l'arrière. Au fond sur le mur, derrière lui, les calligraphies. Il appuie sur la gâchette, le coup de feu part et le projette hors du cadre par le bas droit. La pièce reste vide.

Son : bruit de l'ordinateur assourdit.

PLAN N° 13 : vue latérale gauche en plongée, gros plan, caméra fixe.

Une feuille sort de l'imprimante avec l'inscription : « Se munir de ruban adhésif rouge ». La feuille s'éjecte de l'imprimante.

Son : bruit de l'imprimante et de la feuille qui est éjectée.

PLAN N° 14 : vue latérale droite, en contre-plongée, plan taille, caméra fixe.

Sur la droite du cadre, la feuille s'éjecte de l'imprimante qui est en flou. Au deuxième plan, à gauche du cadre, de trois-quart, Haruré, de dos. Elle regarde l'écran qui est allumé en face d'elle. On y voit en webcam la pièce où le suicide s'est déroulé. Elle appuie de son index droit sur une touche du clavier pour fermer l'écran.

Son : bruit de l'imprimante, de la feuille qui est éjectée et de l'unité centrale. Bruit de la frappe de la touche sur le clavier.

Dans cette section de notre étude, qui porte sur le voyeurisme, nous considérerons que ce PLAN N° 14, lorsque Haruré éteint l'écran de l'ordinateur, clos la séquence du suicide en webcam.

Nous aborderons la suite de cette séquence, au cours de notre troisième partie, avec la section consacrée à la caméra de surveillance [1.2.]. On y retrouvera Haruré qui se voit en webcam de dos. Elle se met de ce fait au même niveau qu'une entité. Elle se lève et va dans une chambre où elle voit son double. Elle le prend dans ses bras.

Pour clore ce sujet du suicide en webcam, quelques remarques peuvent être émises.

Jean Streff dans son livre sur le masochisme au cinéma, abonde dans le sens de notre propos au sujet de ce jeune homme mystérieux qui se suicide devant une webcam :

> Freud pense que le résidu d'instinct de mort actif dans l'organisme est presque identique au masochisme. Ainsi le proto-masochisme serait un plaisir de détruire dirigé contre le Moi, une espèce de 'sadisme' qui aurait choisi le Moi comme victime, qui serait retourné contre son auteur. C'est le chemin suivi par Mark Lewis (Karl Boehm), héros du film magistral *Le Voyeur* (1959), de Michaël Powell, qui, après avoir assassiné plusieurs filles, tout en les filmant, avec le pied de sa caméra terminé par une lame acéré (un miroir parabolique déformant fixé sur la caméra permet en même temps aux victimes de contempler leur agonie en gros plan), retourne son arme contre lui-même et se suicide en filmant et en regardant sa propre mort. [274]

Cette séquence de suicide en webcam est bien en phase avec la pensée de Freud concernant le fait de se montrer aux voyeurs [les protagonistes mais également nous, spectateurs]. Le fait de se suicider devant une webcam permet de se voir mourir en se filmant comme si le protagoniste se trouvait face à un miroir qui enregistrerait ses faits et gestes. L'auteur du suicide exprime ainsi ses pulsions meurtrières et la jouissance totale de voir l'acte de cruauté.

On se retrouve de fait, ici, avec une séquence similaire au suicide de Karl Boem, protagoniste principal du *Voyeur*. Le suicide de l'homme qui porte un sac en plastique se déroule de la même façon, il s'agit de se filmer en plan fixe en train de mettre fin à ses jours. La caméra

[274] STREFF Jean, *Le Masochisme au cinéma*, Paris, Henri Veyrier, 1978, p. 150.

du *Voyeur* enregistre l'instant du suicide, elle le mémorise sur la pellicule tandis que dans *Kairo* cette séquence veut donner l'illusion du direct par l'utilisation de la webcam.

La séquence peut être également enregistrée et diffusée ultérieurement. Dans ce cas, nous sommes à l'identique de celle du voyeur car elle est enregistrée et sert pour mémoire au suicide. L'acte de cruauté est donc filmé dans son intégralité.

Haruré et toutes les personnes connectées au réseau restent impuissantes face au suicide de cet inconnu. Ils ne peuvent pas l'empêcher bien qu'horrifiés face à cet acte. Le fait que l'homme mystérieux ait la tête recouverte d'un sac en plastique noir nous inquiète.

Ce visage caché dans *Kairo* inquiète donc le voyeur et le renvoie à l'exécution d'un condamné à mort. En effet, lors d'une exécution par la chaise électrique, le condamné porte un fourreau en tissu noir sur la tête.

Le cinéaste contrarie le plan fixe de la webcam. Il fait utiliser à son acteur une chaise de bureau à roulettes [PLAN N° 6]. L'acteur part du mur recouvert d'inscriptions pour se rapprocher de la webcam, ce qui donne une impression de travelling avant. Le cinéaste monte la séquence du suicide en montage alterné [plans du visage d'Haruré et plans de l'imprimante] pour la rythmer de manière inquiétante.

La scène se présente ainsi :

On assiste à l'impression du mode d'emploi de la zone interdite par les plans fragmentés, ce qui crée une tension dans le rythme du déroulement de la séquence. Kiyoshi Kurosawa recadre le plan de la webcam pour favoriser une proximité au voyeurisme. Le plan recadré est subjectif, il s'adresse plus particulièrement au spectateur. Lorsque l'inconnu filmé en webcam enlève le sac en plastique noir, la tension, face à cette séquence, devient encore plus vive.

L'observé et le voyeur deviennent complices.

Le surgissement de l'arme amène la dramatisation à son point culminant : « Va t-il le faire ou non ? »

Le coup de feu de l'arme, en absence de son à l'écran, et le surgissement hors du cadre de la victime, laisse le voyeur perplexe.

Nous nous retrouvons face à cette pièce vide avec seulement des inscriptions sur le mur.

Nous ne savons pas où se trouve cet appartement et surtout qui est cette personne anonyme.

1.1.2 L'auto-filmage : l'exhibitionnisme

Le phénomène que nous allons étudier à présent a eu pour déclencheur, au plan économique, l'arrivée sur le marché des caméras vidéo portables [Portapak de Sony, 8 mm, HI8, DV, DV Cam, HDV et webcam] et, sur le plan esthétique, les expériences de certains créateurs de l'art contemporain qui considèrent l'outil vidéo comme le prolongement du corps humain [Peter Campus, Bruce Naumann et Vito Acconci]. Grâce à cet outil, les artistes n'ont plus besoin de passer par l'intermédiaire des maisons de production dont le parcours est fastidieux et coûteux.

Ces outils appelés Handycam ou Webcam, destinés au grand public, vont être détournés de leur vocation première, du moins telle qu'elle est avancée comme argument de vente, de permettre de réaliser des films de famille. Cela se vérifie pour chaque objet de consommation dit « créatif », appareil photographies numérique, caméra numérique, ordinateur, imprimante, téléphone portable. En effet, l'argument de vente est toujours le même : « Créez vous-mêmes en un instant un album photographies ou un film... » Sur le conditionnement de l'appareil se trouve déjà la photographie de voyage, de l'enfant, de la famille ou de l'animal de compagnie, pour que tout le monde s'y retrouve et afin que les produits se vendent. Les appareils sont de plus en plus faciles à utiliser [Plug and play] mais le résultat est souvent une image standardisée, « propre » et brillante, éclatante de couleurs acidulées...

Il serait plus intéressant d'obtenir une « image sale », qui se distingue et se singularise des autres, loin des canons actuels de l'image numérique. C'est peut-être l'intérêt de ces images en webcam que produisent les auto-filmeurs.

Nous étudierons cette esthétique formelle dans la troisième partie, section B, 1.3. L'esthétique des pulsions meurtrières. Auparavant, nous étudierons l'auto-filmage par le biais de la webcam, dans *Kairo.*

Dans *Kairo* l'exhibition s'exprime à travers les acteurs qui jouent leurs rôles devant la caméra mais on la trouve à plusieurs reprises d'une manière différente dans les séquences jouées en webcam.

Pour l'utilisateur de webcam, il s'agit tout d'abord de se faire « voir », « d'être vu », d'être exposé à des regards. Etre dans la position de l'auto-filmeur, c'est se dire que l'on va être vu et qu'il y aura une trace en mémoire si on est enregistré. Dans le désir de s'auto-filmer, on peut se mettre en scène, se déguiser, s'inventer un personnage pour tromper le spectateur.

Dans un essai qui reprend sa thèse, Nicolas Thély affirme avec conviction au sujet du spectateur de webcam :

> D'autre part, jusqu'à ici rien ne permet d'identifier la personne qui regarde les webcams ; cette nouvelle catégorie de spectateur. Tout ce que l'on sait de lui c'est son aptitude à se laisser envoûter par l'écran, à se laisser porter de lien en lien, à rester en ligne des heures durant. Mais comment identifier ce nouvel acteur de la vie scopique qui n'est pas un simple spectateur ni un téléspectateur, cet internaute plus mateur que surfeur qui reste des heures durant devant son écran d'ordinateur sans en tirer quelque chose de vraiment concret ? [275]

Le spectateur peut avoir une fausse identité, grâce au pseudonyme, une apparence.

Quant à celui qui s'exhibe, il peut jouer un rôle fictionnel très divers lors de la performance devant la caméra, laisser croire, ou duper, ou inversement rester proche de son apparence quotidienne. Les moyens pour s'auto-filmer sont devenus très simples et sont à la portée de tous, les amateurs comme les artistes ou les professionnels. Il suffit pour cela d'avoir une caméra ou une webcam reliée à l'ordinateur. L'utilisation de la webcam est complétée d'un logiciel comme : IChat, Microsoft Live Meeting, Camfrog. Celui-ci permet de se voir en vidéo et de voir les autres utilisateurs connectés dans leur intimité mais également de correspondre avec eux par l'utilisation du chat ou de la voix [Casque et microphone].

Nous allons maintenant passer en revue et analyser plusieurs séquences de *Kairo* en webcam.

La première séquence en webcam introduit la technologie informatique dans le film de fiction, elle est entourée d'autres technologies comme la téléphonie [sonnerie du téléphone et vue de l'image en webcam d'un espace intérieur]. Le réseau téléphonique établit la connexion à l'internet par le biais du modem. Les images filmées en webcam circulent sur le réseau. Ces vues en webcam présentent au spectateur la vision de l'espace intime qui est révélé en partie, selon l'angle de la caméra.

---

[275] THELY Nicolas, *Vu à la webcam* (essai sur la web-intimité), Dijon, Les presses du réel, 2002, p. 27.

Nicolas Thély donne un exemple de cet espace intime mis à nu devant le public :

> Un dimanche chez Corrie et Rickert comme si on y était, voilà ce que l'on peut voir sur le site internet de Corrie. Dans leur appartement, la jeune femme a installé, depuis 1998, une caméra vidéo reliée à un ordinateur qui filme leur quotidien et diffuse les images sur Internet via son site cam@home, 'caméra à la maison'. [276]

Mais comme toutes les dernières technologies, la durée d'un site sur le net est parfois éphémère et plusieurs raisons en sont la cause : phénomène de mode, rupture du lien du site ou abandon de la personne pour l'entretien du site ou du blog. Pour cette raison, le site ou le blog disparaît.

Certains sites ne diffusent plus les vues en webcam, mais de simples photogrammes issues de ces vidéos.

Afin que les données numériques soient conservées, les fichiers doivent être archivés, les données stockées sur les serveurs qui hébergent ces sites. Parfois, on peut encore trouver des traces de sites disparus sur Google, moteur de recherche prisé par les hackers, car ils peuvent trouver la trace de sites qui ne sont plus en ligne.

Dans la séquence de *Kairo* que nous allons analyser, nous ne verrons pas la moindre personne. Nous observerons seulement un espace, dans un temps donné, du quotidien, comme celui de Corrie et Rickert, géré par « l'œil » d'une machine.

Séquence 1 : 00 : 01 : 22 à 00 : 01 : 33

PLAN N° 1 : des effets apparaissent sur ce plan fixe. Ils durent quelques secondes et créent une impression de mouvement. Parfois le plan change de taille, vers le gros plan, voire le très gros plan.

Un phénomène de distorsion s'applique à l'image, plusieurs fois sur ce plan fixe. On remarque aussi des superpositions de la même image où l'on voit quatre écrans [à six reprises]. Apparition également d'un plan avec un rideau qui dépasse la moitié du centre du cadre vers la droite [à deux reprises]. Un gros plan rapproché de la chaise et des écrans d'ordinateurs apparaît en insert. On ne voit pas le pied de la chaise. Un autre plan semblable à celui-ci apparaît, mais c'est un très gros plan rapproché de l'ordinateur principal et du dossier de la chaise.

---

[276] THELY Nicolas, *Vu à la webcam* (essai sur la web-intimité), *op. cit.* , p. 15.

Sur la gauche du cadre, au premier plan, en flou un rideau en plastique. Le rideau cache légèrement la moitié du cadre. Au deuxième plan, un sol à damier avec une chaise de bureau à roulettes, tournée vers la gauche. Derrière, un bureau sur lequel est posé un ordinateur. Autre écran d'ordinateur, plus petit, sur la gauche de l'écran de l'ordinateur principal, placé au centre du cadre. Les écrans sont éteints.

Son : bruit d'une sonnerie de téléphone et bruits d'interférences lors des parasitages d'images.

Le plan qui nous occupe ne comporte ni exhibition ou auto-filmage, ni une quelconque présence humaine. Il n'y pas d'intrus dans le champ, seulement ces images, avec un cadrage différent. Ces dernières sont des images parasites qui surgissent au milieu de vues intimes ou quotidiennes.

Le défilement mécanique des images est seulement perturbé au cadrage par des interférences inconnues. Un cadrage de webcam ne peut changer ; il est généralement fixe et il n'y a aucune raison qu'il se modifie.

Par sa banalité, il se rapproche de la vidéo de surveillance

Cependant, il prend une dimension inquiétante par les effets en insert et l'importance du son [sonnerie répétitive du téléphone et bruits d'interférences]. Bien que l'ordinateur et les écrans ne soient pas activés, il met en garde le spectateur et l'incite à se méfier de la technologie.

Kiyoshi Kurosawa veut nous montrer que contrairement à l'opinion courante, les machines sont dangereuses pour l'humanité. Pour cela, il rompt la monotonie du temps qui s'écoule, diffusé par la webcam, par ces éléments qui perturbent le bon fonctionnement de la webcam.

Séquence 2 : 00 : 03 : 59 à 00 : 04 : 06

PLAN N° 1 : vue frontale, plan demi-ensemble, caméra fixe.

Des effets apparaissent sur ce plan fixe. Ils durent quelques secondes et créent une impression de mouvement. Parfois le plan diffère en changeant de taille vers le gros plan, voire le très gros plan. Dans les changements de ce plan fixe, une image en insert, superposée et décalée

vers le haut à gauche. Un peu plus loin dans le temps de ce plan fixe, deux apparitions à des intervalles différents d'une image superposée et décalée vers la droite.

Le rideau de plastique donne l'impression de cacher l'image de manière à la rendre flou. Vient ensuite une image en très gros plan. Au premier plan, sur la gauche, le rideau de plastique en flou. Au centre, au deuxième plan, sur un sol à damier une chaise de bureau à roulettes, tournée vers la gauche [on ne voit que le dossier]. En arrière plan, derrière sur la gauche, un ordinateur avec son écran, posé sur un bureau. Il y a un autre écran d'ordinateur plus petit sur la gauche de l'écran principal qui se trouve au centre du cadre. Les écrans sont éteints.

Plus loin, deux images du plan fixe, superposées et décalées sur la gauche. Elles sont à intervalles différents dans le plan fixe.

Ensuite, le plan fixe est décalé deux fois vers la gauche. Cela crée des sauts d'images par rapport au plan fixe initial. Puis, de nouveau, le plan fixe laisse place en superposition à une image décalée vers le bas à gauche. De retour sur le plan fixe initial, apparaît une image en gros plan. En flou, à gauche, au premier plan, le rideau ; au deuxième plan se trouve la chaise de bureau ; derrière au centre, l'écran et l'unité centrale.

Retour sur le plan initial.

Ce plan est contaminé par ces surgissements d'images décrites auparavant, de la même manière que dans plan étudié précédemment [séquence n° 1, PLAN N° 1 : 00 : 01 : 22 à : 00 : 01 : 33]

Son : bruit de la sonnette ; la jeune fille qui frappe à la porte ; bruits d'interférence lors des parasitages d'images ; la jeune femme dit « Tagushi ? » ; coup de sonnette ; des interférences ; bruit de la sonnette et des interférences.

On se rend compte, par l'étude de ces deux plans fixes, [00 : 01 : 22 à 00 : 01 : 33 et 00 : 03 : 59 à 00 : 04 : 06] qu'ils sont parasités par d'autres images au cadrage différent. Ils contaminent les plans fixes initiaux produits par l'image fixe de la webcam. Ce sont donc les premiers signes de contamination, amorcée par la technologie, dans ce film de fiction. Mais ces images restent presque imperceptibles ; il faut les découvrir image par image car elles ne représentent qu'une image se rapprochant du photogramme, comme si les images fantômes de la photographie venaient contaminer le cinéma. Elles sont en quelque sorte subliminales.

Le cinéaste utilise des apparitions et disparitions d'images dans ces deux plans fixes pour nous renvoyer au cinéma et au montage. Ce sont des images rendues comme des images objets qui s'insèrent dans ces deux plans fixes.

Les premières apparitions humaines en webcam se produisent lorsque Kawashima, novice en internet, décide d'abandonner le kit d'installation et de connexion sur CD rom. Il appuie sur une touche.

Séquence 3 : 00 : 14 : 52 à 00 : 17 : 30

PLAN N° 1 : vue frontale, gros plan, caméra fixe et subjective.

Au centre, un écran d'ordinateur allumé ; sur sa gauche, une pile d'objets ressemblant à des DVD. Deux fenêtres comportant des dossiers se ferment. À l'écran sur fond vert, une boîte de dialogue s'affiche. Sur la boîte de dialogue se trouve deux icônes d'ordinateurs reliées à un téléphone.

Son : bruit de la connexion du modem.

PLAN N° 2 : vue latérale droite, gros plan, caméra fixe.

Arrière de l'écran de l'ordinateur. Il est à gauche et occupe un peu plus de la moitié du cadre vers le bas. Kawashima regarde l'écran. Il se tient de trois quart face. Derrière lui, au fond, en flou, des rideaux à lamelles de bois fines.

Son : bruit de la connexion du modem.

PLAN N° 3 : vue frontale, gros plan, caméra fixe et subjective.

Au centre, un écran d'ordinateur allumé ; sur sa gauche, une pile d'objets ressemblant à des DVD. La boîte de dialogue montre deux icônes d'ordinateurs reliées à un téléphone qui indique que la connexion s'établit. L'écran devient noir comme un fondu au noir.

Son : bruit de l'ordinateur.

PLAN N° 4 : vue frontale en webcam, plan d'ensemble, caméra fixe et subjective.

Le cadre est noir. L'écran d'ordinateur fonctionne. Soudain, surgit une image en webcam, elle est presque plein écran, excepté une partie de l'écran sur la gauche du cadre. Un jeune

homme se tient debout dans son salon ; derrière lui à sa gauche se trouve une télévision éteinte, à sa droite un rideau est fermé. En premier plan sur la gauche, une bibliothèque. Devant la télévision, une table basse. Le jeune homme piétine dans la pièce. On voit un bouton avec une flèche sur la fenêtre de l'écran en bas à droite.

Son : bruit de l'ordinateur ; Kawashima dit : « C'est quoi, ce truc ? »

PLAN N° 5 : vue latérale droite, gros plan, caméra fixe.

Arrière de l'écran d'ordinateur. Il est à gauche, il occupe un peu plus de la moitié du cadre vers le bas. Kawashima se tient de trois-quart face. Il regarde l'écran en suivant le jeune homme du regard avec stupéfaction. Derrière lui, au fond en flou, des rideaux à lamelles de bois fines.

Son : bruit de l'ordinateur.

PLAN N° 6 : vue frontale, plan d'ensemble, caméra fixe en webcam et subjective.

Dans son salon, le jeune homme se tient debout, à sa gauche, derrière lui, une télévision éteinte. Sur sa droite, un rideau est fermé. Au premier plan, sur la gauche, une bibliothèque. Devant la télévision, une table basse. Le jeune homme piétine toujours sur place dans la pièce. On voit un bouton avec une flèche sur la fenêtre de l'écran en bas à droite.

Son : bruit de l'ordinateur, Kawashima dit : « Mais... C'est qui ? »

PLAN N° 7 : vue frontale en webcam, plan d'ensemble, caméra fixe en plongée et subjective.

Une autre image remplace la précédente du plan décrit ci-dessus. Elle est presque également en plein écran, comme au PLAN N° 4. Au premier plan, une jeune femme est allongée sur le côté gauche, les pieds vers le fond du cadre où un rideau bleu est fermé. Elle se tient les bras tendus vers nous. Soudain, elle pivote sur son côté droit, pour se retrouver allongée sur le dos, le bras droit est replié sur son ventre, le bras gauche est étiré en arrière. Sur sa gauche, au premier plan, le long du mur, un meuble à tiroir. Dans l'angle du mur, sur une table basse, un ordinateur est allumé. Sur le côté droit, des objets métalliques posés contre le mur.

Sur la fenêtre de l'écran, un bouton placé sur la gauche, qui indique une flèche pour aller à gauche. Sur la droite de l'écran, en bas, un autre bouton avec une flèche qui indique d'aller vers la droite. Au dessus, un curseur en forme de main est pointé.

Son : bruit de l'ordinateur, Kawashima émet un cri de surprise.

PLAN N° 8 : vue latérale droite en webcam, plan demi-ensemble, caméra fixe en plongée et subjective.

Une autre image remplace celle du plan décrit ci-dessus [PLAN N° 7]. Elle est presque en plein écran. On voit l'angle d'une pièce où se trouve vers la gauche, un bureau avec un homme assis sur une chaise en bois. Les bras croisés, la tête posée sur les bras, il se tient affalé sur ce bureau. Il se met à tourner la tête vers sa droite et vers sa gauche mais on ne voit pas encore son visage. Sur l'écran, des boutons comme ceux du plan précédent.

Son : bruit de l'ordinateur, Kawashima émet un cri de surprise.

PLAN N° 9 : vue latérale droite, gros plan, caméra fixe.

Arrière d'un écran d'ordinateur. Il est à gauche et occupe un peu plus de la moitié du cadre vers le bas. Kawashima se tient de trois-quart face à l'écran ; il regarde l'homme qui bouge la tête. Kawashima tourne légèrement sa tête vers sa gauche. Derrière lui, au fond en flou, des rideaux à lamelles de bois fines.

Son : bruit de l'ordinateur.

PLAN N° 1O : vue latérale droite en webcam, plan demi-ensemble, caméra fixe en plongée et subjective.

L'image est presque en plein écran. On voit l'angle d'une pièce où se trouve vers la gauche un bureau avec un homme assis sur une chaise en bois. L'homme porte une moustache et un bouc. Il regarde vers sa gauche en direction de Kawashima [et vers les spectateurs]. Il se tient toujours les bras croisés sur la table. Sur l'écran, des boutons comme ceux décrits dans le plan précédent. L'homme redresse la tête. Dans ce raccord mouvement, on passe au plan suivant [PLAN N° 11].

Son : bruit de l'ordinateur ; bruit d'inspiration Kawashima.

PLAN N° 11 : vue latérale droite en webcam, plan demi-ensemble, caméra fixe en plongée et subjective.

On voit l'angle d'une pièce. Sur la droite, au premier plan, un lit avec au dessus une pendule. Sur la gauche du lit, dans l'angle de la pièce, un bureau de couleur bleu sur lequel sont posés des livres, une lampe d'architecte éclairée. Sur la gauche du bureau, une porte est ouverte ; elle donne dans une pièce sombre. De trois-quart dos, une jeune femme aux cheveux longs, vêtue d'une veste beige et d'une jupe noire fendue. Lentement, les bras le long du corps, elle se dirige vers cette pièce. On ne voit pas son visage car elle reste de profil. Lorsqu'elle se déplace jusqu'au seuil de l'autre pièce, l'image devient noire. On voit un morceau de l'écran sur la gauche et la flèche du curseur sur le bas, à droite de l'écran. Un message écrit en blanc apparaît à l'écran : « Veux-tu rencontrer un fantôme ? »

Son : interférence et bruit de l'ordinateur.

PLAN N° 12 : vue latérale droite, gros plan, caméra fixe.

Arrière d'un écran d'ordinateur. Il est à gauche et occupe un peu plus de la moitié du cadre vers le bas. Kawashima se tient de trois-quart face. Il regarde l'écran et s'en approche. Derrière lui, au fond en flou, des rideaux à lamelles de bois fines.

Le plan qui suit [PLAN N° 13] est raccord avec le mouvement de Kawashima.

Son : bruit de la respiration de Kawashima.

PLAN N° 13 : vue frontale, plan d'ensemble, caméra fixe.

On voit de profil gauche Kawashima assis sur son lit en tailleur. Il est au centre du cadre, devant lui se trouve une table basse où est posé son écran d'ordinateur. Il donne un coup de poing droit dans l'écran puis dans l'unité centrale qui se trouve à gauche de l'écran. Ensuite, il pousse brutalement le clavier ainsi que la souris. Il est assis en tailleur et tient ses mains croisées vers ses talons. Il se gratte de la main gauche en soulevant la manche droite de son tee-shirt. Puis il repose sa main gauche sur le bureau où il prend un paquet de cigarettes et une boîte d'allumettes. Il allume une cigarette. Il jette de la main droite l'allumette dans le cendrier, sur le bureau et de sa main gauche il lance la boîte d'allumettes. Il enlève sa cigarette de sa main droite ; il bascule sur sa gauche sur le lit et se retrouve allongé sur le dos. Dans le mouvement, il dit : « Quelle connerie ! »

Son : bruits des coups de Kawashima. Bruit de l'allumette qui s'allume, qui est jetée dans le cendrier et de la boîte d'allumettes qui tombe sur le bureau. Bruit de Kawashima qui bascule sur le lit.

PLAN N° 14 : ellipse de temps, vue frontale, plan demi-ensemble, caméra en mouvement. Elle part du haut de l'étagère où se trouvent des objets. Une plante verte fait barrage devant l'étagère. Le mouvement de caméra s'arrête pour venir cadrer sur Kawashima qui dort sur le lit. Derrière lui, on voit la table basse où est posé l'écran d'ordinateur. Celui-ci se rallume subitement ; il se reconnecte tout seul à l'internet, alors que Kawashima dort tranquillement. On voit l'écran vert et la boîte de dialogue de connexion du modem derrière kawashima qui dort. L'écran est placé sur sa gauche, en légèrement flou. L'écran devient noir.

Son : bruit de la connexion du modem RTC. Bruit de l'ordinateur.

PLAN N° 15 : vue frontale, gros plan, caméra fixe et subjective.

Au centre du cadre, un écran d'ordinateur. Sur sa gauche, une pile d'objets ressemblant à des DVD. L'écran est noir ; tout à coup, la fenêtre d'un navigateur apparaît et s'active. En plan d'ensemble, apparaît une vue en webcam. Au premier plan, une personne est assise sur une chaise, apparemment c'est un jeune homme. Il est vêtu d'un pantalon noir et d'un tee-shirt rouge. Un sac en plastique noir recouvre sa tête. Derrière lui, on voit un mur recouvert de calligraphies.

Son : bruit de l'ordinateur.

PLAN N° 16 : vue latérale droite, gros plan, caméra fixe et subjective.

Kawashima est allongé sur le côté droit ; il se retourne pour se mettre sur le dos. Il bascule sur sa gauche pour se retrouver face à la caméra. Il essaye d'ouvrir les yeux. Il se redresse pour regarder l'image sur l'écran. Il bouge, l'air horrifié.

Son : bruit de Kawashima qui se réveille. Interjections de Kawashima marquant son sentiment horrifié par ce qu'il voit. Musique de « voix des ténèbres ».

PLAN N° 17 : vue frontale en webcam, plan demi-ensemble, caméra fixe et subjective.

Au premier plan, le jeune homme mystérieux. Il regarde vers le spectateur. Vers le fond de la pièce, il est assis sur une chaise de face. Derrière lui, le mur recouvert de calligraphies. Il a le

bras droit replié, la main posée sur son plexus, le poing fermé. Son bras gauche est replié et repose sur sa jambe gauche, le poing fermé, dans l'axe du poing droit.

Son : voix qui chantonne avec effet d'écho et de réverbération.

PLAN N° 18 : vue latérale gauche, gros plan, caméra fixe et subjective au début du plan. La caméra suit la levée de l'acteur ; elle effectue un travelling panoramique horizontal sur la gauche puis sur la droite pour se fixer sur Kawashima, arrêté devant le réfrigérateur.

Le plan commence ainsi : au premier plan, sur la gauche, une pile de DVD, derrière l'écran plat de l'ordinateur. Sur la droite du cadre, Kawashima assis sur son lit. Son visage est de profil, il se trouve au centre du cadre, face à l'écran d'ordinateur. Il plonge vers celui-ci pour l'éteindre de la main droite, pour faire disparaître l'image qui l'horrifie. Dans l'action, il éteint également l'unité centrale et se lève du lit pour sortir par la droite de l'écran plat. Il s'appuie sur le mur de la main droite. Puis il prend la direction du coin gauche de la pièce. Il donne un coup dans la lampe du plafond et contourne par la gauche une table ronde en verre. Il se dirige vers l'angle droit au fond de la pièce. Il se sert un verre d'eau qu'il prend au dessus du réfrigérateur. L'abat jour de la lampe éclairée bouge de gauche à droite comme un balancier. Cela donne un éclairage inquiétant.

Son : bruit des boutons de l'ordinateur. Bruit de la main sur le mur. Musique d'ambiance [« voix des ténèbres » et synthétiseur]. Bruit du verre et de l'eau qui est versée.

Séquence 4 : 00 : 14 : 52 à 00 : 17 : 30

Les PLAN N° 4 et N° 6 montrent la première rencontre de Kawashima avec un individu anonyme, sur internet. L'homme est dans le champ de la webcam, le jeune novice est intrigué car il pense que l'homme le regarde. L'homme ne fait rien d'intéressant, il piétine sur place et regarde vers nous. Il ne parle pas et son visage ne manifeste aucune émotion. Il s'exhibe dans le champ de la webcam, au sein de son univers intime et banal, simplement pour être vu. La pièce est surchargée. On peut voir son intimité sans qu'il nous voit spécialement. Le réalisateur insiste sur la notion d'univers urbain banal et high-tech au cours des apparitions en webcam et celles des fantômes.

Avec le PLAN N° 7, c'est différent, car le sujet exposé est totalement indifférent envers Kawashima. C'est une jeune femme observée par sa webcam. On peut penser qu'elle s'est endormie sur le tapis et qu'elle rêve, mais ce n'est qu'une supposition. La webcam se comporte

dans ce plan comme une caméra de surveillance. Son point de vue est assez haut et en plongée. Cet angle de vue est courant pour les caméras de surveillance. On remarque que ce point de vue est utilisé dans quelques plans en webcam mais également dans les plans d'espaces intérieurs et extérieurs. Il constitue une trame qui suit le déroulement du film.

PLAN N° 8 et N° 1O : le même homme dort sur son bureau, peut-être a-t-il trop travaillé sur sa machine ? Il est agité dans son sommeil, il se sent observé et cela le réveille. Il regarde dans notre direction. Ce regard explicite la position du spectateur en temps que voyeur. Il communique une certaine culpabilité au spectateur, pour avoir observé cet homme en train de dormir. On peut se reprocher de l'avoir dérangé et réveillé.

Avec le PLAN N° 11, nous avons l'impression de voir une personne en état de somnambulisme ou qui vit un rêve éveillé. Une jeune femme [la même qu'au PLAN N° 7] se déplace curieusement et tient la tête droite et fixe. Elle a les bras le long du corps ; elle marche mécaniquement.

Ce plan annonce peut-être l'apparition des fantômes dans l'environnement de la sphère technologique.

Avec les plans précédents en webcam [PLANS N° 8, N° 1O, N° 11], le réalisateur fait référence, une nouvelle fois, à l'art contemporain, dans le cas présent à Andy Warhol.

En effet, dans *Sleep* (1963), l'artiste filme son compagnon John Giorni pendant qu'il dort, alors qu'il est allongé sur un divan étendu sur le dos. Il place la caméra Bolex 16 mm et tourne en noir et blanc. Il filme son sujet de manière à ce qu'on ne le voit pas clairement.

John Giorni a la poitrine tournée vers l'objectif mais le cadrage ne laisse pas voir correctement sa tête car le haut est coupé. Le cinéaste fait des choix à la prise de vue et au montage bien qu'il fasse croire au public qu'il a juste mis le moteur en route et s'est éloigné de la caméra.

> [...] Le résultat fut six heures et demie de film, dont une moitié et demie furent copiées pour faire huit heures - la quantité de sommeil nécessaire aux êtres humains selon l'hygiène du XXIe siècle. [...]. La prise de vue discontinue et le montage en boucle contredisent les déclarations de son assistant Gérard Malanga disant que Warhol voulait que le temps de la bobine corresponde au temps réel et qu'il filmait la vie comme elle se déroulait, (Evans 1988) [l'auteur précise dans un renvoi de page : Même si d'autres films de Warhol de cette

> période n'ont pas recours à ces pratiques de montage, les collures pour le changement de la bobine restent visibles dans des montages par la caméra]. Des plans fixes et de la prise de vue en 24 images/seconde projetées en 16 images/seconde indiquent aussi une manipulation du matériau filmique. [277]

On peut penser que le réalisateur de *Kairo* veut faire croire au spectateur que la séquence de webcam se déroule de la même manière que le film *Sleep*, mais, bien que les plans en webcam, dans ce film de fiction, tentent d'imiter les plans que le cinéma a largement exploités, on ne peut pas oublier qu'il y a montage et narration. Le réalisateur nous livre son point de vue critique sur l'internet qui détruit, selon lui, la jeunesse de son pays, en l'aliénant. Nous sommes spectateurs de gens endormis par les machines qui ont pris un certain pouvoir sur l'homme, thème que l'on retrouve dans la trilogie *Matrix* et dans *Neuromancer* de William Gibson. Kiyoshi Kurosawa défend une idée de contre-pouvoir, comme *Metropolis* (1927), de Fritz Lang.

A ce propos Françoise Parfait nous parle de Paul Virilio qui renvoie à la pensée de Kiyoshi Kurosawa, concernant l'internet et l'évolution de la technologie.

> Le XX^{e} siècle est à la fois le siècle des technologies et de l'industrie de la vitesse, et le siècle où, comme jamais auparavant, les corps ont été soumis à une industrie de l'anéantissement, autrement dit à une programmation, à une grand échelle, de leur réelle disparition. Ces deux pôles ont été mis en relation avec Paul Virilio qui, avec un ton pessimiste éclairé, voit aussi dans l'augmentation exponentielle de la vitesse, les conditions même de l'oubli de la conscience de soi : 'Le développement des hautes vitesses technologiques aboutirait à la disparition de la conscience en tant que perception directe des phénomènes qui nous renseigne sur notre propre existence'. [278]

Selon Paul Virilio l'homme perdrait la conscience de soi du fait de la rapidité de l'évolution technologique. Dans *Kairo* cette évolution se lit dans la contamination par le réseau Internet jusqu'à la mort mystérieuse des individus, voire même jusqu'au suicide comme sacrifice.

Concernant le champ de la création, Andy Warhol déclare : « I would have filmed a flower giving birth to another flower [279] ».

---

[277] STARFIELD Pennny, « *La représentation du corps dans Flesh d'Andy Warhol et Paul Morrissey* », COLLECTIF, *Les autres arts dans l'art du cinéma*, Dominique Sipière (dir.), COHEN Alain J.-J., Rennes, Pur, Réseau des Universités Ouest Atlantique, Presses Universitaires de Rennes 2007, p. 173.

[278] PARFAIT Françoise, *Vidéo : un art contemporain, Esthétique de la disparition*, 2è éd., Paris, du Regard, 2001, pp. 349-350.

[279] WARHOL Andy cité par STARFIELD Pennny, *Les autres arts dans l'art du cinéma*, *La représentation du corps dans Flesh d'Andy Warhol et Paul Morrissey*, *op. cit.* , p. 171.

> Fidèle à l'art de l'aphorisme - qui présente plusieurs niveaux de signification dans un énoncé minimaliste - la déclaration ci-dessus résume la manière dont Andy Warhol envisage l'art et le cinéma (Warhol, 1975). Elle renvoie à son obsession des processus biologiques, l'opposition dans ses films entre un espace réduit et un temps étiré, ainsi que son rôle de réalisateur, à la fois voyeur et observateur indifférent. L'action ou l'événement filmé peut ainsi se dérouler devant la caméra, donnant un effet documentaire mais autorisant également l'intervention de l'aléatoire, de l'imprévu, échappant au contrôle du réalisateur. Cette déclaration implique l'idée que le processus filmique est lui-même parallèle au processus biologique - à la fois créateur (donnant la vie) et répétitif (donnant naissance à un semblable). [280]

Dans *Kairo*, nous retrouvons la notion d'espace réduit comme dans le cinéma d'Andy Warhol. Le réalisateur nous montre des gens inconnus endormis, éveillés, somnambules. Ce cri d'alarme pessimiste, à la manière de Paul Virilio, renvoie à une paranoïa qui se posait déjà avec la question des rapports télévision/cinéma et vidéo/télévision. Le terme répétitif renvoie au fait que l'on reproduit un autre moyen de diffusion de l'image vidéo. L'internet diffuse désormais la télévision numérique et les films de cinéma en ligne [vidéo à la demande, fichier VOD], ce qui remet en question la diffusion par les moyens classiques, notamment pour le documentaire.

PLAN N° 11 [suite] : quand l'écran devient noir, à la place du plan où la jeune femme marche comme un zombie dans sa chambre, l'utilisation de l'ordinateur va changer. Nous ne sommes plus simplement avec la webcam mais dans le dialogue que l'on appelle « chat ».

Kawashima se trouve surpris lorsqu'un message s'affiche en blanc sur fond noir à l'écran, demandant : « Veux-tu rencontrer un fantôme ? »

C'est le début du passage du monde réel pour celui de l'au-delà. C'est certainement, pour Kiyoshi Kurosawa, la façon de faire basculer le scénario dans le cinéma fantastique, dont il veut renouveler le genre.

Le réalisateur a abordé ce sujet lors d'un entretien effectué par Yves Montmayeur, extrait de l'émission « Rive Droite - Rive Gauche », diffusée sur Paris Première et réalisée par Ann Dorr. Il fait remarquer que ses fantômes n'apparaissent pas dans des cimetières, mais dans des univers urbains banals et high-tech, comme nous l'avons vu précédemment. Selon lui, cela permet de renouveler la forme du fantastique par l'apport de ces technologies.

---

[280] STARFIELD Pennny, *Les autres arts dans l'art du cinéma*, *La représentation du corps dans Flesh d'Andy Warhol et Paul Morrissey*, *op. cit.* , p. 171.

À propos de la phrase : « Veux-tu rencontrer un fantôme ? », Kiyoshi Kurosawa dit que c'est également un point de rupture avec les autres apparitions de différents individus en webcam. Il précise que nous sommes en contact avec l'au-delà où règnent les fantômes. L'écran noir, avec ce texte sans image, est un lieu de passage d'un univers à un autre ; il sert de transition.

Kawashima refuse de croire aux fantômes ; il rejette le dialogue [PLAN N° 12 et N° 13]. Le texte sur l'écran fait référence à la littérature car l'écran noir donne libre cours à l'imagination du lecteur concernant la représentation d'un fantôme. L'absence d'images conduit à toutes les fantasmagories possibles. Nous éprouvons la même sensation que lorsque nous lisons un livre en nous créant des mondes imaginaires.

Le fait que l'écran soit noir avec seulement du texte facilite l'imaginaire mais rappelle également les interstices du cinéma muet.

Le moment de transition se trouve dans le PLAN N° 14 : connexion automatique à internet, et le PLAN N° 15 : apparition du fantôme, lorsque Kawashima est endormi. C'est à ce moment-là que Kawashima entre en contact avec un fantôme, par le biais de la machine.

PLAN N° 16 : Kawashima est horrifié. L'apparition du jeune homme mystérieux au visage caché par un sac en plastique rappelle les fantômes drapés dans un drap blanc dans les films fantastiques. Kawashima se rend compte qu'il n'est pas en train de rêver, il s'agit pour lui d'un fantôme puisqu'il contrôle sa machine malgré lui. Il décide de débrancher tous les câbles de l'ordinateur.

Dans un article intitulé « La relation audio-visuelle chez Stephen Dwoskin : immersion et artifice », François Bovier et Andreas Stauder se réfèrent à la thèse de Paul Willemen à laquelle ils souscrivent. Ils affirment à ce propos :

> Dwoskin, en concentrant son objectif sur un modèle féminin, met en crise la transparence de la représentation cinématographique et le regard voyeuriste du spectateur (masculin en particulier), relayé et assuré par les mécanismes de l'identification primaire (à la caméra) et secondaire (aux personnages). [281]

François Bovier et Andreas Stauder continuent sur la pensée de Paul Willemen :

[281] BOVIER François, STAUDER Andreas, « La relation audio-visuelle chez Stephen Dwoskin : immersion et artifice », *Décadrages, Cinéma, à travers champs*, Genève, Association Décadrages, 2006, pp. 34-35.

> Ajoutons qu'en faisant retour sur l'une des sources de réflexion de Willemen, nous pouvons ressaisir au plus près les stratégies filmiques de Dwoskin : Lacan, dans 'La schize de l'œil et du regard', décrit précisément les dispositifs de dérèglement scopique et pulsionnel que Dwoskin place au cœur de ses films - à une ultime inversion près, essentielle à son propos filmique. Reliant les propos de Freud sur la répétition et le transfert à la phénoménologie de la vision de Merleau-Ponty, Lacan parle de 'la dépendance du visible à l'égard de ce qui nous met sous l'œil du voyant', c'est-à-dire ce qu'il appelle 'la pousse du voyant' ou la 'préexistence d'un regard'. Ce que Lacan entend plus précisément par là, c'est 'le manque consécutif de la castration', en temps que 'butée' de l''expérience'. Cette préexistence d'un regard, qui se renverse en manque constitutif, est au centre de la dynamique interactive qui relie Dwoskin, filmeur empêtré par son handicap physique, à une femme dévisagée - pulsion scopique que nous pouvons caractériser, à la suite de Lacan, comme un 'regard qui nous cerne, ce qui fait d'abord de nous des êtres regardés, mais sans que l'on nous le montre'. Et Lacan de préciser : 'ce côté omnivoyeur se pointe dans la satisfaction d'une femme à se savoir regardée, à condition qu'on ne lui montre pas'. [282]

L'espace retranscrit par la webcam, dans *Kairo*, peut se rapprocher de celui de Stephen Dwoskin. C'est un espace réduit où l'on montre le corps dans l'intimité. L'homme qui va se suicider éprouve certainement le plaisir d'être regardé par des internautes.

Selon les recherches de Paul Willemen concernant l'implication du spectateur dans le voyeurisme, le premier regard c'est celui du réalisateur, le second regard c'est celui du spectateur, le troisième regard c'est celui qui est échangé entre les personnages [intra-diégétique].

Mais lorsque le corps nous regarde, c'est un quatrième regard, celui de la caméra, comme dans *Pierrot le fou* (1965), de Jean-Luc Godard. Le personnage nous regarde, il nous implique, nous ne sommes plus dans la jouissance du voyeur.

Haruré, qui a assisté au suicide se trouve donc impliquée dans ce suicide. Elle éprouve de la culpabilité et décide de se suicider de la même manière que ce jeune homme mystérieux. Cela se passe dans l'usine ; elle porte un sac en plastique noir, l'enlève et tire avec une arme à feu devant les témoins, Kawashima et sa nouvelle amie. La différence entre le suicide d'Haruré et celui du jeune homme mystérieux, c'est que celui d'Haruré se passe dans le monde réel, celui du jeune homme peut, en définitive, n'être simplement qu'un simulacre, puisque l'on ne voit pas le corps du mort car il se trouve projeté hors cadre.

---

[282] BOVIER François, STAUDER Andreas, « La relation audio-visuelle chez Stephen Dwoskin : immersion et artifice », *Décadrages, Cinéma, à travers champs*, *op. cit.* , pp. 34-35.

Séquence 5 : 00 : 30 : 13 à 00 : 33 : 01

Cette séquence débute lorsque Kawashima quitte la salle de jeux pour rentrer à son appartement

PLAN N° 1 : il est en raccord mouvement avec le précédent qui est un travelling panoramique horizontal et latéral de la gauche vers la droite pour suivre Kawashima qui marche dans une rue de la ville, la nuit. Vue frontale, plan d'ensemble, mouvement de caméra effectué à la grue, travelling panoramique latéral de droite à gauche.

Kawashima est assis sur une chaise, dans l'angle droit de la cuisine. Il téléphone mais ça ne répond pas. Il raccroche puis essaie un autre numéro. La caméra se déplace pour s'arrêter devant la table ronde au premier plan. Derrière, la chambre ; à gauche, le lit. Au pied du lit, une télévision et à côté d'elle, une tablette où est posée l'unité centrale de l'ordinateur. Sur la droite, l'écran, placé sur une table basse. À côté, dans l'angle droit de la cloison, sont disposées des plantes. En arrière plan, une fenêtre ; il fait nuit. Au centre, en flou, l'écran de l'ordinateur.

Kawashima se lève ; de la main gauche, il tient le téléphone près de l'oreille. La grue suit son mouvement jusqu'à ce qu'il se soit assis dans la cuisine face à la table ronde, au premier plan. Il essaie de téléphoner, ça ne répond pas. Il pose le téléphone sur la table et prend un magazine qu'il feuillette. Ensuite, il le repose sur la table et quitte sa chaise pour se rendre dans sa chambre. Il prend un verre vide posé sur la table basse où est installé son ordinateur. Il retourne dans la cuisine et prend un deuxième magazine pour le lire. Il dépasse la table par la gauche du cadre, où il sort du cadre. Pendant ce temps, l'écran d'ordinateur s'allume. Le fond de l'écran est vert ; une boîte de dialogue affiche le message de connexion [son du modem]. On entend Kawashima se servir de l'eau et boire. L'écran devient noir, l'image du jeune homme mystérieux au visage caché d'un sac en plastique noir apparaît. Kawashima pose brusquement son verre de la main droite, sur la table ; de la main gauche, il y lance le magazine. Il pose la main sur le dossier de la chaise et se dirige vers l'écran. Il s'accroupit de trois-quart, dos à la caméra, face à l'écran. Il dit : « Je fais quoi, déjà ? » Il prend la souris.

Son : bruit d'une sonnerie de téléphone en attente. Soupir de Kawashima. Bip du signal de raccrochement du téléphone portable. Kawashima fredonne. Bruit de composition d'un numéro, tonalité en fond, bruit des véhicules sur une route. Bruit de fermeture du portable, du téléphone que l'on pose sur la table, du magazine que Kawashima feuillette. Soupir, bruit du magazine posé sur la table. Soupir de Kawashima. Bruit de pas sur le sol. Bruit du verre et

toussotements de Kawashima. Bruit de pas et bruit du magazine qu'il feuillette. Bruit de pas et bruit du verre, son du modem qui essaye de se connecter. Bruit de l'eau dans le verre. Bip de connexion. Bruit de Kawashima qui déglutit. Bruit de pas et bruit du verre reposé sur la table ronde, bruit du magazine posé sur la table. Bruit de Kawashima qui court dans la chambre. Voix de Kawashima.

PLAN N° 2 : vue frontale en webcam, plan demi-ensemble, caméra fixe et subjective.

Au premier plan, l'homme mystérieux, assis sur une chaise, le bras droit replié, la main posée sur le plexus, les doigts légèrement pliés. Son bras gauche est plié ; il repose sur sa jambe gauche ; sa main est posée sur sa cuisse. Derrière lui, on voit un mur couvert de calligraphies. La flèche du curseur se déplace sur le coin droit en haut de l'écran. Kawashima [lisant sur l'écran] dit : « Cliquer droit, et insérer dans les favoris. » La palette d'un menu s'affiche à l'écran ; la flèche du curseur se déplace dans le menu obtenu par clic droit de la souris. Une boîte de dialogue s'affiche.

Son : bruit de l'ordinateur et voix de Kawashima.

PLAN N° 3 : vue latérale gauche, plan demi-ensemble, caméra fixe et subjective.

Au premier plan, Kawashima assis de trois-quart face ; il est sur la gauche. Il tient la souris de la main droite et de la gauche, une feuille de papier. Sur le coin droit, en bas du cadre, on voit deux cannettes de sodas ; à leur gauche, l'écran plat. Il est en vue de trois quart arrière. Kawashima dit en regardant l'écran : « Ça marche pas. » Il baisse la tête et lit la feuille de papier. Il dit : « Dans ce cas appuyer sur 'Impression écran'. »

Son : bruit de l'ordinateur et voix de Kawashima.

PLAN N° 4 : vue frontale en webcam, plan demi-ensemble, caméra fixe et subjective, comme au PLAN N° 2. Au premier plan, l'homme mystérieux assis sur une chaise. Il a le bras droit replié, une main posée sur son plexus, les doigts légèrement pliés ; bras gauche replié, il s'appuie sur la jambe gauche, l'autre main posée sur la cuisse. Derrière lui, un mur couvert de calligraphies. La flèche du curseur se déplace sur le coin droit en haut de l'écran. Kawashima dit : « Cliquer droit, et insérer dans les favoris. » La palette d'un menu s'affiche à l'écran, la flèche du curseur se déplace dans le menu obtenu par clic droit de la souris. Une boîte de dialogue est affichée. Elle disparaît par le clic effectué par Kawashima. La flèche du curseur disparaît par la

droite du cadre. Le jeune homme mystérieux abaisse sa main droite vers sa main gauche. Il avance avec son fauteuil à roulettes vers nous.

Son : bruit de l'ordinateur et voix de Kawashima.

PLAN N° 5 : vue latérale gauche, plan demi-ensemble, caméra fixe et subjective, comme au PLAN N° 3. Au premier plan, Kawashima, qui se tient sur la gauche, de trois-quart face. Il tient la souris de la main droite et de la gauche, une feuille de papier. Sur le coin droit, en bas du cadre, deux cannettes de soda ; à leur gauche l'écran plat en vue de trois-quart arrière. Kawashima a les doigts de la main gauche sur son sourcil gauche ; il abaisse la main pour reprendre la feuille de papier. Sa main droite quitte la souris. Il tend son index droit vers le clavier et dit : « C'est là ». Il appuie et relève la tête pour regarder en direction de l'écran. Il ramène la main droite vers la souris.

Son : bruit de l'ordinateur et voix de Kawashima.

PLAN N° 6 : vue latérale gauche, très gros plan, caméra fixe en contre-plongée.

On voit au premier plan, sur la gauche du cadre, Kawashima, de trois-quart face. Il se tient le buste incliné et regarde l'écran. Sur le coin droit, en bas du cadre, on voit en flou deux cannettes de soda. Le plateau de la table basse forme une diagonale qui fait barrage dans le cadre.

Son : bruit de l'ordinateur.

PLAN N° 7 : vue frontale en webcam, plan demi-ensemble, caméra fixe et subjective.

Au premier plan, l'homme mystérieux, assis sur un fauteuil d'handicapé, le bras gauche replié, une main posée entre les jambes, l'autre actionne la roue droite. Le fauteuil avance et prend la direction pour sortir par le coin droit en bas du cadre. Mais à peine sortie, la tête réapparaît par le bas gauche du cadre de profil puis s'arrête un instant au centre. La tête occupe un tiers de la hauteur. Elle part ensuite en pivotant vers sa droite et prend en même temps la direction du bas droit du cadre pour nous faire face. Elle s'est arrêtée au bord cadre. Le visage est toujours caché par le sac de plastique noir pendant l'action.

Son : souffle, voix d'outre-tombe, musique extradiégétique au synthétiseur, mixée aux autres sons.

PLAN N° 8 : vue latérale gauche, très gros plan, caméra fixe en contre-plongée, comme au PLAN N° 6 Au premier plan, sur la gauche du cadre, Kawashima, de trois-quart face. Il se tient le buste incliné et regarde les yeux exorbités l'écran en bougeant la tête. Sur le coin droit, en bas du cadre, deux cannettes de soda en flou. Le plateau de la table basse forme une diagonale qui fait barrage dans le cadre.

Son : musique extradiégétique au synthétiseur, mixée aux autres sons.

PLAN N° 9 : vue frontale en webcam, plan demi-ensemble, caméra fixe et subjective.

Au premier plan, l'homme mystérieux assis sur un fauteuil d'handicapé, le bras droit replié. Il essaye d'enlever, avec la main droite, le sac en plastique noir. On ne voit pas son visage, il n'a pas le temps d'ôter le sac, car le PLAN N° 9 enchaîne avec le plan suivant.

Son : voix d'outre-tombe, musique extradiégétique au synthétiseur, mixée avec d'autres sons qui ont subi des effets.

PLAN N° 10 : vue latérale gauche en plongée, plan demi-ensemble, caméra fixe qui s'apparente à une caméra de surveillance, située au coin en haut à gauche. Deux mouvements de caméra sont effectués lors des déplacements de Kawashima : un panoramique vertical vers le bas et un retour vers le haut, jusqu'à ce que l'on voit l'abat-jour au plafond.

Au premier plan, la chambre ; au centre, en bas du cadre, la table basse, vue de dessus. Sur la table, une pile de CD ; derrière, l'écran plat. Kawashima est accroupi devant celui-ci. Sur la droite, il y a le lit. En arrière plan, on voit dans la cuisine les pieds de la table ronde.

Kawashima se relève et bondit vers l'écran. Il éteint l'écran plat de la main droite, et de la gauche, il éteint l'unité centrale. Il fait le tour de la table dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, pour rejoindre l'arrière de cette unité centrale [panoramique vertical vers le bas]. Il se baisse et débranche le câble du modem. Sur le sol, il débranche également la rallonge de la prise téléphonique, reliée au câble du modem [panoramique vertical vers le haut]. Il court vers le coin du lit pour débrancher la prise téléphonique murale. Effrayé, il est essoufflé et s'asseoit sur l'angle du lit. Il tient la prise et la jette sur le sol de sa main droite, vers la table. On voit l'abat jour noir au plafond, au premier plan.

Son : souffle, voix d'outre-tombe, musique extradiégétique au synthétiseur, mixée aux autres sons.

Commentaire sur la séquence n° 5

La présente séquence renvoie à la séquence n° 3, étudiée auparavant, du time-code 00 : 14 : 52 jusqu'à 00 : 17 : 30, en particulier les PLANS N° 14 [connexion à l'internet], N° 15 [apparition du jeune homme] et N° 16 [Kawashima découvre l'image du suicide].

Il s'agit toujours de l'apparition du jeune homme au visage caché. Cette apparition devient familière à Kawashima. On peut se demander : « Est-ce un fantôme ? Est-ce une personne en détresse ? Ou un condamné à mort qui a subi une initiation-punition, lors d'un jeu de rôle organisé par des otaku ? »

Dans la séquence que nous étudions [n° 5], le son est différent. On n'y entend plus des cris d'outre tombe, l'homme mystérieux n'est plus immobile, il se meut lentement, ce qui crée le sentiment d'un espace inquiétant.

Le film de Kiyoshi Kurosawa évoque également la recherche de l'anonymat qu'il est difficile d'avoir à Tokyo, puisque, selon le réalisateur, « Entre voisins la tendance est d'imiter le même schéma de vie que son entourage, » c'est-à-dire d'être coupé du monde vivant pour s'enfermer chez soi. Tel est le cas des otaku.

Le terme « otaku » signifie « maison » et « chez soi ».

Lors de son interview, Romain Slocombe emploie également ce terme pour parler d'une séquence commentée dans le supplément du DVD de *Kairo*.

Ce nom est donné d'une manière générale aux jeunes gens ou aux personnes qui restent tout le temps devant leurs écrans. Une jeunesse qui reste seule à la maison pour se plonger dans les mangas, les jeux vidéo et l'internet. A ce sujet le film documentaire *Otaku fils de l'empire virtuel* (1994), de Jean-Jacques Beinex est assez pessimiste sur les portraits de cette jeunesse.

Dans son livre, le philosophe japonais Hiroki Azuma [283] reste plus pertinent, ouvert et sans préjugés sur son constat relatif aux otaku. Il décortique les produits qui façonnent cette culture et qui caractérisent la post-modernité. Il constate une perte des repères de cette

[283] AZUMA Hiroki, *Génération Otaku - Les enfants de la postmodernité*, Trad. du japonais par Corinne Quentin, Paris, Hachette Littératures, essai, 2008.

population qui ne distingue plus l'original de la copie. C'est sous forme de création de plusieurs communautés en réseau qu'il y a une vie entre consommateur et auteur [Myspace, Blogger, Facebook...].

Michel Moatti chargé de cours en Information-Communication à l'Université de Montpellier III nous donne son point de vue sur les otaku. Il commence par définir cette personne :

> L'otaku combine ainsi, assailli de tout part, son absence du réel à la quête d'un artificiel des plus débilitants, voire des plus dangereux. Sa soif, quasi inextinguible, de nouveaux désirs pour fixer son attention, sa versatilité aussi, dictée par la mode et ses principes, sa capacité à compiler et empiler, ainsi que le niveau de vie moyen du Japon moderne font de lui une proie idéale pour les commissionnaires et les négociants les plus veules, qui arpentent tout comme lui le net. En cela, l'otaku se rapproche aussi du cyberdépendant sexuel, et non plus seulement du simple Net-addict. [284]

Après cette définition catégorique de Michel Moatti, l'auteur prend un exemple qui rappelle le massacre de Colombine High School qui a eu lieu le 20 avril 1999. [Voir les films *Elephant* (2003) et *Gerry* (2004), de Gus Van Sant, sans oublier *Bowling for Columbine* (2002), de Michael Moore.].

Il affirme :

> Même si l'on manque encore de recul pour réellement apprécier la profondeur du phénomène otaku au Japon et ailleurs, certains indices devraient trahir la dangerosité, non seulement pour les sujets concernés mais aussi pour toute la société. Ainsi, en 1995, la ville de Kobé (sud du Japon) a été le théâtre d'un meurtre particulièrement atroce (décapitation) commis par un jeune otaku de quatorze ans sur un écolier. Le meurtrier imprégné de la culture 'manga' et de jeux vidéo, prétendait être devenu 'invisible', comme certains héros de bandes dessinées hyperviolentes qu'il dévorait... [285]

Dans le film *Elephant* de Gus Van Sant, on voit effectivement l'influence du jeu vidéo lorsque les jeunes gens jouent à Gerry sur un écran de télévision.

L'exhibition du suicide face à la webcam dans *Kairo* permet de ne plus se sentir « seul », elle permet d'être vu et de se faire entendre jusqu'au suicide.

---

[284] MOATTI Michel, *La vie cachée* d'internet, réseaux, tribu, accros, MOATTI Michel, trad. Française, 2è éd. , Paris, Imago, diffusion P.U.F. , 2007, p. 126.

[285] *Ibid.* , p. 126.

Cette séquence est vue par Kawashima mais pas dans son intégralité puisqu'il refuse de voir le jeune homme enlever son sac en plastique. Cette vue effraie tant Kawashima qu'il ne peut se résoudre à voir le visage du jeune homme au moment où il s'apprête à se suicider. Il faudra attendre la curiosité d'Haruré pour être en même temps qu'elle, à l'écran de la webcam, le témoin du suicide.

Michel Moatti analyse le parallèle entre le sadomasochisme et les dernières technologies, que l'on rencontre dans de nombreux films, notamment dans ceux de notre corpus, *eXistenZ*, *Crash* et *Videodrome*, de David Cronenberg.

L'auteur déclare :

> Par ailleurs, on a cessé de compter les dizaines de cas où l'otakisme a pu conduire à des mises à l'écart de sujets marginaux, indifférents, étrangers au modèle ou vénérant d'autres totems. Mises à l'écart qui se sont parfois vite transformées en bizutages aussi cruels qu'humiliants. Plusieurs de ces séances 'd'initiations-punitions' ont du reste poussé leurs jeunes victimes au suicide. Sur certains sites otaku, on trouve de multiples scénarios, abondamment illustrés par des textes et des photographies, de séances d'humiliation et de punition en milieu scolaire. [286]

En effet, c'est par un chemin initiatique que Kawashima découvre quelques secrets de l'internet, initié par Haruré. Ils sont tous les deux témoins de la souffrance et de la solitude des internautes qui livrent leur intimité par le biais de la webcam. Le rapport intime et sensible de la vidéo et du corps se retrouve dans l'œuvre de Stephen Dwoskin avec la caméra haptique que l'on retrouve dans *Kairo* et *Videodrome*. Ces films nous font découvrir des corps exhibés qui souffrent de la cruauté. Nous regardons ces corps qui souffrent pour notre plus grand plaisir de voyeurs. Nous sommes les spectateurs de cette mise en scène où des atrocités sont réalisées, comme le suicide dont est témoin Haruré et qui la conduira elle-même à mettre fin à ses jours.

Séquence 6 : 01 : 00 : 58 à 01 : 02 : 43

La séquence que nous allons aborder à présent, se déroule après que Kawashima, dans son appartement, essaie d'appeler Haruré. Il n'arrive pas à la joindre ; il part à sa recherche à l'école, dans la salle où se trouvent de nombreux câbles.

PLAN N° 1 : vue frontale, plan taille, caméra à l'épaule.

---

[286] MOATTI Michel, *La vie cachée* d'internet, réseaux, tribu, accros, *op. cit.* , p. 126.

Léger travelling avant. Kawashima, de dos, se trouve dans une grande salle de l'école où travaille Haruré. De nombreux matériaux électroniques sont entassés sur des charriots ou des étagères, des câbles électriques pendent du plafond vers le sol. La pièce est éclairée par des néons ; il y a une sorte de brume à l'intérieur. Il avance, se retourne vers sa gauche, puis se met à courir dans cette direction. La caméra le suit à l'épaule. On voit de nombreuses chaises de bureau à roulettes. Il se dirige vers le fond à gauche de la salle pour se placer devant un rideau store en métal. Celui-ci est fermé. Plan d'ensemble avec Kawashima de plein pied. Il soulève brusquement ce rideau. On aperçoit à côté des chaises de bureau et au fond des armoires métalliques. La caméra se rapproche rapidement pendant l'action de Kawashima.

Son : musique d'ambiance extradiégétique. Bruit de la course de Kawashima. Bruit de sa respiration. Bruit du rideau de fer.

PLAN N° 2 : vue frontale, plan d'ensemble, caméra fixe au début.

Après avoir soulevé le rideau de fer, Kawashima se trouve devant un entassement d'unités centrales, empilées sur le sol de la pièce où il vient de pénétrer. Il piétine de gauche à droite puis se retourne et nous fait face. Au premier plan, sur la gauche, un câble électrique rouge descend du plafond ; en dessous à droite une chaise de bureau. Dans le coin droit du cadre, un rouleau de câble, à côté des pans d'étagères. Au centre, au deuxième plan, des amas de matériaux jonchent au sol, des câbles électriques pendent du plafond vers le sol. Ces éléments font barrage à la vision que l'on a de Kawashima. Celui-ci se déplace sur la gauche ; pendant ce temps une chaise de bureau à roulettes entre dans le cadre par la gauche de l'écran. La caméra effectue un travelling panoramique latéral vers la gauche. Kawashima repousse la chaise vers sa droite. Il avance vers la gauche du cadre. Kawashima avance vers nous, il contourne des pans d'étagères. Des chaises de bureau à roulettes rentrent par la gauche du cadre ; elles se dirigent vers la droite. Il avance, trébuche, se rattrape en se tenant de sa main gauche à un câble rouge. Il tourne autour et se trouve dos à la caméra. Pendant ce temps, le travelling continue par la gauche sa trajectoire. On commence à voir un écran d'ordinateur allumé avec une vue en webcam. Le mouvement de grue descend vers le bas pour cadrer l'écran. Kawashima lâche le câble électrique rouge et se met à balancer. Le travelling continue le mouvement vers la droite. Kawashima sort du cadre par la droite. On voit l'écran d'ordinateur sur une table, à côté l'unité centrale, devant le clavier. L'ombre de Kawashima apparaît sur la table à droite de l'écran. La caméra fixe son mouvement sur l'écran pour le cadrer. On voit la fenêtre du navigateur avec une vue en webcam. Au premier plan, se trouve une pièce ; sur la gauche et sur un tiers à droite une cloison, ouverte sur une autre

pièce qui se trouve au deuxième plan. Un panier en plastique rempli d'objets est placé en flou sur la droite du cadre. Il y a un homme dans cette pièce. Il avance de la droite du cadre pour s'arrêter sur la gauche. En arrière plan, on distingue une fenêtre bordée de chaque côté par des rideaux bleus. L'image de l'homme se dégrade avec un son d'interférence, quand il arrive au centre de la fenêtre, dans la lumière, comme si cette image était brûlée pour disparaître. On voit plusieurs fois le trajet de cet homme. La webcam présente une mise en boucle de son déplacement en continu. Elle joue sur la répétition.

A partir, du moment où l'on voit l'écran de l'ordinateur dans le champ de la caméra, on voit sans arrêt cette séquence en boucle.

Son : musique d'ambiance extradiégétique au synthétiseur. Bruit de la respiration de Kawashima. Bruits des roulettes des chaises sur le sol. Bruits des pas sur le sol et sur les objets. Voix chantées. Voix d'outre-tombe ressemblant à des beuglements.

PLAN N° 3 : vue latérale gauche, gros plan, caméra fixe en contre-plongée.

Au premier plan, en flou l'arrière de l'écran plat de l'ordinateur. Au dessus, en deuxième plan, Kawashima arrive par la gauche du cadre et regarde ce qui se passe à l'écran. Il a les yeux exorbités et la bouche ouverte, en arrière plan on voit le plafond.

Son : musique extradiégétique et Voix d'outre-tombe ressemblant à des beuglements.

PLAN N° 4 : vue latérale droite, gros plan, caméra fixe en plongée.

Ecran de l'ordinateur avec la séquence de l'homme vu en webcam.

Son : musique extradiégétique et voix d'outre-tombe ressemblant à des beuglements.

PLAN N° 5 : vue latérale gauche, très gros plan, caméra fixe en contre-plongée.

Kawashima regarde en direction de l'écran. Il respire très fort, on voit sa cage thoracique se gonfler.

Son : musique extradiégétique et voix d'outre-tombe ressemblant à des beuglements.

PLAN N° 6 : vue frontale en webcam, très gros plan, caméra fixe.

Ecran de l'ordinateur avec la séquence de l'homme vu en webcam en plan plus rapproché. Il apparaît et disparaît tout au long de sa marche.

Son : musique extradiégétique et voix d'outre-tombe ressemblant à des beuglements. Respiration intense de Kawashima.

Cette séquence montre les images d'un corps qui fait toujours le même parcours comme s'il errait dans ce lieu. L'image de ce corps se dégrade, elle apparaît et disparaît pendant le même trajet répétitif. Le corps se désagrège dans la lumière de la fenêtre. Encore une fois, le film renvoie aux corps irradiés par la bombe atomique, qui se dissolvent dans la lumière. Ici, Kawashima est en position de voyeur, puisque le personnage ne le regarde.

L'exhibition, c'est également le journal intime sur le web. L'auteur y dévoile son intimité par des textes, des photographies, des fichiers sonores, des vidéos ou des prises de vue en webcam en direct ou en enregistrement. Cette émergence et cette surabondance arrive en masse avec l'utilisation des blogs, du chat et de la webcam.

Concernant le réseau, Anne Cauquelin affirme dans son livre sur les webcams :

> Le réseau numérique ou Internet offre aux auteurs un espace d'inscription apte à capter toutes sortes de messages et à les distribuer largement à tous ceux qui peuvent et veulent capter. La nouveauté, pour le sujet qui nous occupe ici, est la possibilité d'inscrire sur ce support non seulement de l'écrit mais encore du son et de l'image : la possibilité se présente, pour les auteurs de journal intime, d'une transcription illustrée et sonore, sorte de prise directe sur le « réel », et d'une transmission en un temps que l'on dit aussi 'réel'. [287]

Selon la définition d'Anne Cauquelin, le journal intime collectif diffusé par le réseau internet permet d'être vu à l'instant même où les individus sont « webcamés ». Toutes les personnes connectées au réseau numérique, à cet instant, sont susceptibles de voir la même image multipliée par le nombre d'écrans connectés à ce site. Il y a donc capture et diffusion. Cette présence du journal intime en webcam permet à tous les internautes connectés à ce site ou logiciel d'être vus en « temps réel ». Le « temps réel », c'est la connexion entre l'émetteur [webcamé] et le récepteur [les internautes].

Concernant la captation de l'image, le capteur [la webcam] n'exprime que sa fonction de système. L'environnement de la capture est souvent banal comme nous avons pu le constater.

---

[287] CAUQUELIN Anne, *L'exposition de soi, Du journal intime aux Webcams*, Paris, Eshel, 2003, pp. 6-7.

En général, il s'agit d'un lieu de captation dont l'environnement consiste en une maison ou un appartement. Il peut y avoir une ou plusieurs caméras dans chaque pièce [living-room, chambre, cuisine, parfois salle de bain]. Ces lieux n'ont rien d'original ; ils sont très standardisés.

Le lieu le plus original dans *Kairo* est celui où le mur sur le fond de la pièce est couvert de calligraphies. Il se rapproche d'un dispositif d'art contemporain, un lieu où se déroule une performance. Lorsque le capteur de la machine agit par le système, la circonscription de lieu ou de temps déterminé ne présente aucune importance. C'est que l'on remarque dans toutes les séquences étudiées.

Comme nous l'avons précisé, nous ne connaissons pas l'identité du jeune homme qui s'est suicidé, nous ne connaissons pas le lieu et nous ne savons pas quand ce suicide s'est produit, ni ses causes ni ses circonstances. Même s'il est question de solitude dans le film, rien ne nous prouve que le suicide soit dû au sentiment de solitude.

> Enfin, un trait qui contredit carrément la convivialité tant vantée sur le réseau, c'est l'impossibilité d'une réponse personnelle quelconque de la part des webcamés vis-à-vis du spectateur. Le mélange d'exposition de soi et d'indifférence à la réaction suscitée est la marque la plus évidente d'un accès unilatéral. Le public, à cause de cette non-réponse, est tenu dans une frustration perpétuelle qui se 'rafraîchit' à chaque instant comme l'image qu'il regarde. Quelque chose le tient captif de la captation et de la frustration continue. [288]

Concernant l'accès au public, il est maintenant permis de pouvoir contacter les webcamés, tout « simplement » par le biais du chat. Il est ainsi possible de dialoguer par l'écrit et par l'audio, à condition d'avoir un microphone et un casque. On peut envoyer des messages, des fichiers, des photographies et même de faire des cadeaux virtuels.

1.2 La caméra de surveillance

La séquence que nous allons étudier fait suite immédiatement à la séquence du suicide en webcam [Le voyeurisme].

Cette séquence comprenait les PLANS N° 1 à 14. Pour marquer la continuité avec elle, nous adopterons une numérotation des plans continue. Le premier plan portera donc le numéro 15, au moment où Kawashima, à la recherche d'Haruré, vient frapper à la porte de son appartement et défonce la porte avec un extincteur.

---

[288] CAUQUELIN Anne, *L'exposition de soi, Du journal intime aux Webcams, op. cit.* , pp. 6-7.

PLAN N° 15 : vue frontale, gros plan, caméra fixe et subjective.

Un écran de l'ordinateur, éteint, reflète une image comme un miroir noir, mais cette image reste assez floue. Ouverture au noir, l'écran se réactive tout seul.

Il laisse apparaître une vue en webcam. Nous sommes dans une pièce sombre.

À gauche de l'écran de l'ordinateur, une porte entrebâillée, ouverte à moitié vers la gauche, laisse apercevoir ce qui se passe dans l'autre pièce.

Par l'ouverture de la porte, on aperçoit Haruré assise de dos sur une chaise de bureau à roulettes. Tout à coup, pour se rapprocher de l'écran de l'ordinateur, elle se penche vers l'avant en prenant appui de sa main droite sur l'accoudoir. Elle voit le plan en webcam que nous sommes en train de décrire.

Son : bruit de l'unité centrale.

PLAN N° 16 : vue latérale gauche, gros plan, caméra fixe.

Sur la droite du cadre, au premier plan, en flou, une partie de l'écran. Au deuxième plan, Haruré qui regarde l'écran. Par la droite, une porte ouverte est entrebâillée sur une pièce toute sombre. Sur sa droite, Haruré tourne subitement la tête pour voir ce qui se passe derrière elle. Elle revient face à l'écran et se retourne à nouveau vers sa droite.

Son : bruit de l'unité centrale.

PLAN N° 17 : vue frontale, gros plan, caméra fixe et subjective.

Un écran d'ordinateur allumé. Vue en webcam à l'écran.

Nous sommes dans la pénombre d'une pièce. À gauche, nous avons un écran d'ordinateur ; à sa droite, une porte ouvrant à gauche ; au-delà de la porte, un pan de mur. La porte est entrebâillée et ouvre sur une pièce éclairée.

Au centre, de dos, on aperçoit Haruré assise sur une chaise de bureau à roulettes ; elle se retourne vers la droite pour regarder en direction de la porte entrebâillée. Elle est dans l'axe de la porte, en position latérale droite vers l'axe. L'image subit un effet, elle se décale horizontalement et verticalement vers le coin droit en haut du cadre. Elle revient ensuite à sa position initiale. Elle se retourne vers l'écran de l'ordinateur pour y faire face et se retrouve de nouveau de dos.

Son : bruit de l'unité centrale et bruit métallique, comme si une porte de placard en fer s'ouvrait et se refermait subitement. On entend ce son lors du décalage de l'image lorsqu'elle part vers le coin droit du cadre et revient à sa position initiale.

PLAN N° 18 : vue latérale gauche, gros plan, caméra fixe.

Sur la droite du cadre, au premier plan, en flou, une partie de l'écran. Au deuxième plan, Haruré qui regarde l'écran. Par la droite, une porte ouverte entrebâillée laisse apercevoir une pièce sombre. Haruré est face à l'écran. Elle a une coupe de cheveux au carré. Elle ramène une mèche de cheveux en arrière, sur la droite, tout en tournant légèrement la tête sur sa droite ; elle regarde vers le bas comme si elle allait regarder vers sa droite, pour voir ce qui se passe derrière elle. Finalement, elle ne se retourne pas vers sa droite. Elle redresse son visage et revient face à l'écran pour se retourner brusquement vers sa gauche jusqu'à avoir son épaule droite en diagonale par rapport à l'écran. Elle se retrouve donc de trois-quart face vers la gauche de l'écran. Elle regarde à nouveau l'écran et décide de se lever par la gauche.

Son : bruit de l'unité centrale. Haruré émet un souffle de peur.

PLAN N° 19 : vue latérale droite en plongée, gros plan, caméra fixe et subjective, puis panoramique vers la gauche et retour vers la droite en gros plan [180°], c'est un plan séquence.

Sur la droite du cadre, l'écran de l'ordinateur allumé et sur sa gauche un verre dans lequel on a mis des stylos. Devant le verre, une boîte transparente remplie de disquettes.

Nous avons toujours une vue en webcam à l'écran de l'ordinateur.

Nous sommes toujours dans une pièce sombre. Par la porte entrebâillée nous voyons ce qui se passe dans l'autre pièce éclairée.

Au centre, de dos Haruré se lève par la gauche de la chaise de bureau. Vers la droite, horizontalement, l'image se décale pour revenir ensuite à sa position initiale. Vers la droite, Haruré pivote pour se retrouver de trois-quart face pour regarder en direction de la porte entrebâillée. Vers la gauche, horizontalement, l'image se décale et reste bloquée. Quant Haruré se trouve face à l'ouverture de la porte, l'image se décale vers la droite horizontalement, vers la porte et le pan de mur. Par le décalage de l'image Haruré disparaît derrière la porte ouverte. Subitement, on retrouve Haruré dans le rectangle d'ouverture situé entre la porte et le pan de mur. Elle regarde dans la direction de la pièce sombre. La caméra fait un panoramique horizontal

en contre-plongée à 180°. Par la gauche, elle dépasse la table où sont disposés les ordinateurs, arrive à l'angle du mur, passe devant une chaise design dotée d'un dossier en fer forgée ; elle continue sa trajectoire pour traverser une pièce en renfoncement.

Le plafond de cette pièce est coupé en deux par une poutre en béton. A l'intérieur, une table ; de chaque côté de la table, deux chaises de bois et de cuir noir ; au bout de la table, un fauteuil en bois et cuir noir. Derrière le fauteuil, sur un mur blanc, trône un cadre composé d'une illustration. Sur la table, à gauche, une lampe d'architecte blanche et des feuilles de papier.

La caméra poursuit sur l'angle gauche. Sous la poutre un cadre avec une illustration, ensuite une horloge puis la porte qui ouvre sur la droite. Au premier plan, on voit Haruré en plan taille, elle est de trois-quart dos. De sa main gauche, elle repousse une mèche de cheveux vers l'arrière, elle tourne en même temps le visage vers sa gauche comme pour nous regarder. Elle pivote pour se retrouver face à la porte ouverte. Elle marche dans cette direction.

La caméra suit un peu Haruré en plongée. Elle reprend la direction inverse à 180° pour se recadrer en gros plan sur l'ordinateur, avec la vue en webcam. Haruré avance en direction de la porte. Elle tire la porte pour entrer dans la pièce sombre. Ce plan en webcam a des tremblés sur l'image d'Haruré et des décalages d'images comme dans les plans précédents.

Son : bruit de l'unité centrale ; bruits métalliques à plusieurs reprises, comme si une porte de placard en fer s'ouvrait et se refermait brusquement. Bruits des déplacements d'Haruré.

PLAN N° 20 : vue frontale, gros plan, caméra en contre-plongée au départ ensuite panoramique vertical et caméra fixe.

Haruré est de dos. Elle tire la porte pour l'ouvrir complètement. Elle se tient le coude gauche replié, la main posée sur l'encadrement gauche. Elle regarde à l'intérieur de la pièce sombre et pivote légèrement sur sa gauche à l'intérieur.

Son : bruit de l'unité centrale. Haruré émet un souffle de peur. Bruits des déplacements d'Haruré.

PLAN N° 21 : vue frontale, plan d'ensemble, caméra fixe.

Vue de l'intérieur de la pièce sombre. Haruré est dans l'encadrement droit de la porte. L'éclairage de la pièce où se situent les ordinateurs permet de voir Haruré en clair obscur dans le rectangle de

l'encadrement de porte. Elle se tient sur la droite du pan de mur droit. Elle appuie sur l'interrupteur pour éclairer la pièce.

Son : bruit de l'interrupteur.

PLAN N° 22 : vue frontale, gros plan, caméra fixe en contre-plongée.

Haruré est de dos. La pièce est éclairée. Elle se tient le coude gauche replié, la main posée sur l'encadrement gauche. Elle regarde à l'intérieur, tête baissée ; elle redresse la tête.

Son : ambiance.

PLAN N° 23 : vue frontale en webcam, plan demi-ensemble, caméra fixe.

Haruré vient d'éclairer la pièce. De face, elle se tient le coude droit replié, la main posée à plat sur l'interrupteur qui se trouve à sa gauche, sur le pan de mur blanc. Elle regarde à l'intérieur vers nous.

Son : bruit de l'unité centrale et sifflement intense.

PLAN N° 24 : vue frontale, gros plan, caméra fixe en contre-plongée.

Haruré est de dos. Elle vient d'éclairer la pièce. Elle se tient le coude gauche replié et la main posée sur l'encadrement gauche. Elle regarde à l'intérieur et tourne la tête légèrement vers la droite.

Son : ambiance.

PLAN N° 25 : vue frontale en webcam, plan demi-ensemble, caméra fixe.

Haruré est de face. Elle se tient le coude droit replié, la main posée à plat sur l'interrupteur qui se situe à sa gauche sur l'encadrement droit. Elle regarde à l'intérieur vers nous. Elle lâche l'interrupteur et se met à avancer. L'image subit des décalages horizontaux vers la droite, pour revenir ensuite dans la position initiale. Elle subit également des décalages verticaux du haut vers le bas.

Son : bruit de l'unité centrale et sifflement intense.

PLAN N° 26 : vue latérale gauche, plan d'ensemble, caméra fixe quelques secondes puis mouvement de caméra à 180° pour se retrouver en plongée fixe sur l'écran de l'ordinateur avec une vue en webcam.

Au premier plan, sur la gauche de la porte, une tablette recouverte d'un tissu et un fauteuil orange disposé devant ; la porte est ouverte complètement. A droite de celle-ci, un cadre avec une illustration. Haruré est de dos, elle avance dans l'autre pièce. On voit un lit.

La caméra fait un panoramique de la gauche vers la droite. Elle dépasse le cadre avec une illustration, ensuite le prolongement du mur. Elle arrive dans un renfoncement de la pièce où se trouve une table en verre avec deux chaises en bois revêtues de cuir noir. Au bout de cette table, un fauteuil en bois et cuir noir. Au-dessus de celui-ci, sur le mur du fond se trouve un autre cadre. Sur la table de verre, une lampe d'architecte blanche et des feuilles de papier.

Au premier plan, sur la droite de ce renfoncement, on retrouve un pan de mur blanc et une chaise design composée d'un très haut dossier en fer forgée. La caméra continue sa trajectoire vers la table avec toutes les unités centrales et leurs écrans. Le mouvement de caméra se termine sur un plan fixe en plongée sur l'écran qui est allumé. Nous avons une vue en webcam.

Au premier plan, sur la gauche, Haruré est filmée en gros plan. Au second plan, derrière elle, l'encadrement de la porte avec un bout du pan de mur droit où se trouve l'interrupteur. Au fond, en flou, on distingue légèrement la table avec les écrans d'ordinateurs. Haruré avance pour se retrouver en très gros plan. Lorsqu'elle avance, l'image subit de nombreux décalages horizontaux, latéraux et en diagonale. Haruré regarde vers le bas puis vers sa droite, comme si elle voulait regarder derrière elle. La jeune femme est apeurée. Elle regarde vers nous, droit devant.

Son : bruit de l'unité centrale et sifflement intense ; bruit des décalages.

PLAN N° 27 : vue latérale droite en plongée, plan demi-ensemble, caméra fixe.

Haruré est dans la chambre. Elle regarde droit devant ; à sa gauche se trouve un placard, un angle de mur blanc où est accroché un cadre avec une illustration dont le motif est rouge, noir et blanc. Sur sa droite, en arrière plan, on voit un sol à damier rouge et beige. Au fond se trouve un angle de mur blanc avec la table où sont disposés tous les ordinateurs.

Son : respiration intensive d'Haruré.

PLAN N° 28 : vue frontale en webcam, très gros plan, caméra fixe.

Haruré est dans la chambre. Elle regarde droit devant. Elle dit : « Je... ne suis pas seule. » L'image subit plusieurs décalages jusqu'à décadrer le visage d'Haruré. Utilisation du fondu enchaîné sur les portraits d'Haruré pour créer les décalages d'images.

Son : respiration intensive d'Haruré, sifflement intense et voix d'Haruré ; bruit des décalages.

PLAN N° 29 : vue latérale droite en plongée, plan demi-ensemble, caméra tremblante.

Haruré est dans la chambre. Elle regarde en l'air ; à sa gauche se trouve le mur blanc avec la moitié du bas du cadre à illustration rouge et noir. Sur sa droite, un interrupteur est placé sur le pan de mur blanc. En arrière plan, le sol à damier rouge et beige. Au fond, le mur blanc avec la table où se trouvent tous les ordinateurs.

Son : respiration intensive d'Haruré.

PLAN N° 30 : vue frontale en webcam, très gros plan, caméra fixe.

Haruré est dans la chambre. Elle regarde droit devant. L'image subit plusieurs décalages jusqu'à décadrer le visage d'Haruré. Le réalisateur utilise de nombreux fondus enchaînés sur le visage d'Haruré pour créer le décalage d'images. Les mains d'Haruré surgissent de chaque côté du cadre comme pour enlacer quelqu'un. Son visage se rapproche de la webcam. On ne voit plus ses mains car son visage est de plus en plus près de la caméra.

Son : respiration intensive d'Haruré, sifflement intense, bruit des décalages.

PLAN N° 31 : vue latérale droite en plongée, plan demi-ensemble, caméra tremblante.

Haruré est dans la chambre, elle regarde en l'air. Elle donne l'impression d'enlacer quelqu'un dans ses bras. Elle resserre ses bras en se rapprochant de la caméra. Sur sa gauche se trouve le mur blanc avec la moitié du bas du cadre à illustration rouge et noir. Sur sa droite, un interrupteur sur le pan de mur blanc. En arrière plan, le sol à damier rouge et beige. Au fond, le mur blanc avec la table où sont disposés tous les ordinateurs.

Son : respiration d'Haruré.

PLAN N° 32 : vue frontale en webcam, très gros plan, caméra fixe.

Haruré est dans la chambre. Elle regarde droit devant. Son visage se rapproche de plus en plus de la webcam jusqu'à se fondre au noir. Le cadre devient noir.

Son : sifflement intense en continu.

Commentaire sur la séquence.

Haruré assiste en tant qu'observatrice au suicide de l'inconnu ; elle reste passive face à cet acte. Maintenant, la situation se retourne contre elle. Elle devient victime d'un voyeur « invisible ». Elle se sent observée, comme traquée, par une force inconnue. Elle a peur mais elle essaie de percer ce mystère lorsqu'elle quitte la chaise de bureau située face à l'écran de l'ordinateur. Ce qui l'intrigue, c'est certainement le plan d'elle-même qu'elle voit à l'écran [Plan de dos en webcam]. Sans cesse, Haruré se sent regardée, c'est pour cela quelle se retourne souvent. Elle a peur de quelqu'un, de quelque chose. Elle se comporte comme si quelqu'un la suivait dans une rue sombre, le soir.

Le plan de dos accentue la dramatisation de la séquence ; il faut vraiment qu'Haruré se lève de la chaise pour commencer à reprendre confiance. De temps en temps, le fait qu'elle commence à montrer son visage de profil nous prouve qu'elle arrive à prendre une certaine assurance. Malgré sa peur, c'est seulement quand Harué se tient debout, face à cet observateur inconnu [qui en fait est le spectateur], qu'elle affirme sa maîtrise face au pouvoir de cette machination. À l'écran de l'ordinateur, les plans qui subissent des décalages d'images accentuent la dramatisation de la représentation de l'humain. L'ambiance sonore renforce l'effet dramatique.

La technique de la webcam est au cœur de notre recherche sur l'hybridation au cinéma. Elle rejoint également l'art contemporain, avec la performance qui utilise le corps humain comme matériau principal et la vidéo comme outil d'expression et de création.

> Dans son célèbre essai de 1976, *Video : The Aesthetics of Narcissism*, la critique américaine Rosalind Krauss voyait dans le fait que les vidéastes tournent leur caméra vers eux-mêmes une preuve manifeste de leur narcissisme. Elle cite la vidéo de Vito Acconci intitulée *Centers* (1971), dans laquelle l'artiste se filme lui-même le bras tendu et l'index pointant vers sa propre image telle qu'elle lui est retransmise par le moniteur de contrôle. '*Centers*, met parfaitement en lumière les caractéristiques structurelles du médium vidéographique, écrit Krauss. Car pour faire *Centers*, Acconci s'est servi du moniteur vidéo comme d'un miroir [...]. Ce regard uniquement tourné vers lui-même trahit un narcissisme si endémique aux

> œuvres vidéographiques que je ne peux m'empêcher de le généraliser comme la condition du genre dans son entier.' [289]

Dans cette citation, l'auteur Michael Rush fait référence à Rosalind Krauss, qui a écrit : « *Video and narcissism* [290] ».

C'est dans le PLAN N° 15 que l'on retrouve l'idée du miroir et du narcissisme : vue frontale, gros plan, caméra fixe et subjective.

On constate que l'écran d'ordinateur est éteint et réfléchi comme un miroir sans teint. Cependant, l'image reste assez floue pour notre vision, et cela dure seulement quelques secondes. Ensuite, le plan du miroir se termine par une ouverture au noir. C'est l'annonce de la séquence suivante.

Lorsque Haruré éteint l'écran [PLAN N° 14], c'est là que commence le plan du miroir. C'est à ce moment précis que se reflète le plus son « vrai visage », celui du réel. Les autres reflets de son visage ne sont retranscrits que par la webcam qui est censée l'observer. Comme dans la séquence du suicide en webcam, nous voyons Haruré éteindre l'ordinateur et rester un moment devant cet écran noir, avant qu'il ne se réactive tout seul. C'est certainement son propre reflet qu'elle voit, mais l'on peut penser que c'est aussi un temps de retour sur elle-même, une sorte d'état méditatif qui ne dure que quelques secondes.

Ce plan joue le rôle de transition entre deux séquences. La première est celle où Haruré observe le déroulement du suicide jusqu'à sa fin, et la deuxième commence quand Haruré est observée à son tour par la webcam, ou caméra de surveillance.

Kiyoshi Kurosawa renvoie également le spectateur à lui-même avec ce plan subjectif de l'écran d'ordinateur noir, puisqu'il reste assez flou pour le spectateur. En cela, après la séquence de suicide en webcam, il nous permet de réfléchir sur l'utilité de la vie des humains face à cette technologie.

---

[289] RUSH Michael, VIOLA Bill, *L'art vidéo*, *op. cit.* , p. 10.

[290] ROSALIND Krauss « Video : The Aesthetics of Narcissism », *Octobre*, n° 1, printemps 1976, repris dans *Video-Culture*, Rochester (NY), 1986, p. 51.

C'est un regard pessimiste sur la jeunesse de son pays que nous transmet Kiyoshi Kurosawa. Il exerce un regard critique et entreprend une démarche artistique face à l'emprise du réseau internet et à l'isolement qu'il provoque sur ces jeunes gens.

Pour revenir à la question du narcissisme Rosalind Krauss déclare :

> Il nous semble que c'est se tromper à la fois sur la psychologie du narcissisme et sur les intentions d'Acconci (sans parler de la généralisation hâtive à propos d'un art vidéo qui, surtout à l'époque, se préoccupait avant tout de critiquer la télévision). Est-ce que le fait de se photographier est la marque d'un narcissisme pathologique, la condition de quelqu'un selon Freud, cité par Krauss qui a 'abandonné l'investissement d'objets par la libido et transformé la libido objectale en libido du moi' ? De nombreux vidéastes de la première heure ont eu recours à de vrais miroirs dans leur performances et vidéos (notamment Dan Graham et Peter Campus) mais, comme pour Acconci, c'était un moyen d'exploiter au maximum les capacités perceptives du médium ainsi que de se livrer à une critique de la culture. En effet Acconci cherche expressément à entraîner le spectateur dans le processus artistique (à sortir l'art de l'atelier narcissique et hermétique). De *Centers*, il disait : 'Le résultat [l'image télé] renverse l'activité : le doigt détourne l'attention de moi-même et pointe vers un spectateur extérieur - je finis par élargir mon angle de vue pour englober les spectateurs qui passent (je regarde droit dehors en regardant droit dedans).' [291]

Les recherches de Kiyoshi Kurosawa se rapprochent de la pensée que développe ici Rosalind Krauss. Comme l'ont déjà fait certains artistes vidéastes à l'égard de la télévision, Haruré se retrouve face à elle-même ; elle subit le processus utilisé par Vito Acconci dans sa pièce intitulé *Centers*. Ici, les recherches du cinéaste consistent, comme celles de l'artiste vidéaste, à intégrer à sa création la vision du spectateur qui reçoit les images. Lorsque Kiyoshi Kurosawa fait jouer son actrice dans le rôle d'Haruré, on se retrouve comme dans une performance artistique face à la caméra et au moniteur. Le fait qu'Haruré donne l'impression d'enlacer un corps peut renvoyer à son double.

Le montage alterné entre les plans de la webcam et ceux du corps d'Haruré présent physiquement dans l'espace de la pièce, donne l'illusion d'une double personne. C'est flagrant lorsqu'elle dit : « Je... ne suis pas seule. » [PLAN N° 28].

La démarche du cinéaste se rapproche de l'art contemporain, en tant qu'artiste et critique de la culture dominante de son pays. Elle consiste à se servir de l'outil webcam pour dénoncer la course à la technologie et à l'oubli du corps humain.

---

[291] RUSH Michael, VIOLA Bill, *L'art vidéo*, *op. cit.* , pp. 10-11.

Dans son livre « *L'art vidéo* », Michael Rush parle du public et de l'irruption des caméras de surveillance dans l'intimité. Il renvoie à la popularité des sites web dédiés à la diffusion de films personnels où, selon lui, le public se donne à voir volontairement [Myspace.com, YouTube.com...]. Il semble que, pour lui, cela prouve que filmer des performances intimes n'est pas réservé aux seuls artistes de l'art contemporain, comme Vito Acconci et Bruce Nauman. Il s'agit, selon Michael Rush, d'une pulsion partagée par de nombreuses personnes :

> Cependant, qui aurait pu prévoir cet étrange ballet entre jeu volontaire et involontaire devant la caméra tel qu'il est incarné, symbolisé, par la télé-réalité et la surveillance ? De plus en plus d'artistes continuent d'explorer l'invraisemblable éventail des pulsions souvent contradictoires qui s'expriment dans les *média* visuels en ce début de XXIe siècle et notamment à la télévision : culture du vedettariat et identification illusoire à des stars, vol d'identité, paranoïa culturelle, protection de la vie privée, peur de l'intimité, désir d'appartenir à une communauté, tabous liés à la décence, narcissisme culturel... La plupart de ces phénomènes psycho-sociaux s'expriment au travers de ces émissions télévisées à succès qui placent des gens dans toutes sortent de situation, que ce soit sur une îles des Tropiques ou dans un camping minable où maris et femmes s'échangent afin de satisfaire les désirs sans cesse plus dépravés de spectateurs. Dans ces contextes (qui sont tout sauf 'réels'), des gens se laissent volontairement filmer à la fois ouvertement et à leur insu. La surveillance devient performance et vice versa. [292]

Par cette évocation de la caméra de surveillance et de la télé-réalité, Michael Rush range le spectateur dans la catégorie du voyeur de l'espace privé et intime. C'est certainement ce qui perturbe Haruré au cours de la séquence étudiée.

Haruré ressent l'idée que quelqu'un peut l'observer, jusqu'à devenir paranoïaque. En elle, semble poindre la crainte et le plaisir de se dire : « Je... ne suis pas seule ». Elle devient alors pleine de compassion.

L'auteur du livre « *L'art vidéo* » fait une parenthèse sur l'utilisation de la caméra de surveillance à Londres. Il en compte environ cinq cents mille. Elles sont multidirectionnelles, en haute définition et munies de détecteurs acoustiques. Elles permettent de surveiller toutes les rues de la capitale, de suivre n'importe quel sujet « lambda », et de le filmer plusieurs fois à différents endroits de la ville.

L'art vidéo comme prolongement du corps, la webcam comme caméra de surveillance, rendent, dans cette séquence, la caméra de cinéma hybride. Nous sommes renvoyés, d'une part au narcissisme, d'autre part, à la télé-réalité. Ce passage de *Kairo* illustre parfaitement notre

[292] RUSH Michael, VIOLA Bill, *L'art vidéo*, *op. cit.* , p. 230.

recherche concernant l'hybridation au cinéma. Le cinéma intègre le médium vidéo comme un « ready made » de Marcel Duchamp, dans la forme filmique :

> L'image de surveillance en perdant sa fonction coercitive et voyeuriste, laisse affleurer une poétique de l'ordinaire, de laquelle l'émotion n'est pas absente, car le spectateur se projette dans l'observation de l'autre comme si c'était lui-même. Cette expérience est symptomatique du glissement et de la confusion qui s'effectuent entre la surveillance et le spectacle (celui de la télévision en l'occurrence) ; le projet esthétique de Michael Klier tend à montrer, comme il le dit lui-même, que le regard 'aussi est sous surveillance', que 'le regard aujourd'hui n'a plus accès au mystère, au silence' ; il le fait par un recyclage cinématographique d'images-déchets de la culture de la surveillance dans *Der Riese*, et il le fait surtout dans une autre bande qu'il réalise en 1986, *Hotel Tapes*, fiction jouée par des acteurs mais filmée par des caméras de surveillance. Ce retournement de situation lui fait dire que 'à la différence du *Géant*, *Hotel Tapes*, est fait contre les gens, contre les spectateurs'. Le regard n'est plus innocent (s'il ne l'a jamais été), et tout récit est vu au travers d'un filtre, est lui-même surveillé. [293]

Dans *Kairo*, on retrouve le voyeurisme que nous avons précédemment étudié. Le rôle de la caméra de surveillance est flagrant : Haruré surveille le monde mais le monde la surveille, jusqu'a susciter de l'angoisse. Par ailleurs, les spectateurs surveillent Haruré et le film se déroule par la mise en abyme dans cette fiction par l'utilisation de divers média. Le regard est effectivement surveillé comme Michael Klier tend à le montrer.

Nombreux sont les cinéastes influencés par le vidéo-art, pour tenter d'élargir le domaine de la fiction filmique. On retrouve parmi eux, évidemment, David Cronenberg avec *Videodrome* (1982). Ce film fait également référence à la vidéo de surveillance et à la télévision, notamment dans les séquences du plateau de l'émission.

Atom Egoyan est, lui aussi, proche de David Cronenberg. Le réalisateur d'*Exotica* intègre lui aussi la vidéo à ses créations pour enrichir la forme filmique, ce qui lui permet d'avoir différentes strates de narration. Atom Egoyan est aussi le réalisateur de *Next of Kin* (1984), *Family Viewing* (1987) et *Speaking Parts* (1989).

La démarche d'Atom Egoyan, elle-même, n'est pas isolée. Du côté des U.S.A. Steven Soderbergh l'expérimente à son tour avec *Sexe mensonges et vidéo* (1989).

L'Autrichien Michael Haneke réalise *Benny's Video* (1992). Il utilise la vidéo pour retranscrire une image qui renvoie aux pulsions de l'être humain [images sales, pulsions meurtrières]. Il a réalisé récemment *Funny Games U.S.* (2008). Ce film est tourné en anglais,

[293] PARFAIT Françoise, *Vidéo : un art contemporain, Esthétique de la disparition*, *op. cit.* , p. 282.

contrairement à son film précédent *Funny Games* (1997), où les acteurs sont différents de celui de 2008.

Michael Haneke dénonce dans ces deux films l'impact de la représentation de la violence par les *média*. Il convie le spectateur à assister à différentes représentations de cette violence. Il alterne l'émotion et la réflexion. Il force les spectateurs à s'interroger sur leur propre rôle, sinon sur leur complicité, en tant que voyeur du spectacle de la violence.

Nous sommes confrontés dans *Kairo*, notamment dans la séquence du suicide qui se termine avec celle du « spectateur-observateur » qui culpabilise d'être observé, en butte au même type de violence.

Arpad Sopsits [Hongrie] dans *Video Blues* (1993) utilise également ce médium, mais Atom Egoyan l'utilise pour en explorer la valeur introspective dans la partie la plus importante de ces créations.

Un film d'horreur *Rec*, (2008) de Jaume Balaguero et Paco Plaza utilise également la caméra de surveillance. Ce médium a pour but de surveiller un lieu en huis-clos : une mise en quarantaine dans un immeuble à Barcelone.

Avec ce film, on reste dans la télé-réalité, mais avec l'intervention de la journaliste Angéla et de son caméraman. L'action commence par un reportage lors d'une intervention de pompiers. La caméra nous introduit dans un lieu fermé, celui de l'immeuble. Le quotidien et l'intimité des habitants sont retransmis à la télévision par la caméra. L'important est de filmer l'inattendu, de suspecter et de filmer n'importe quel être pour surveiller et enregistrer l'événement. L'émission de télévision est crée par une simulation du temps réel et le tournage en HD. Des tremblés d'images sont effectués, par moment se produisent également des noirs très brefs.

Dans tous ces exemples de films, la fonction des caméras de surveillance se retrouve dans la forme des films : utilisation de plans fixes ou de panoramiques à angles fixes, plongées, effets de zoom et de mouvements de caméra très mécaniques, subjectivité, image bleue monochrome ou en noir et blanc.

Les lieux filmés sont souvent banals comme dans *Kairo* : espaces intimes, chambre, bureau, cuisine.

La vidéo sert à exprimer autre chose que le cinéma n'exprime pas dans la narration et dans l'aspect formel. C'est une porte ouverte vers un autre monde dans le film, qu'il soit réel ou imaginaire.

L'utilisation abondante de la vidéo dans le cinéma illustre le phénomène de l'hybridation, objet de notre étude.

Dans son livre sur *L'Art Video*, Michael Rush, nous rappelle que l'on ne peut pas oublier les performances d'Andy Warhol, lorsqu'à la Factory, il se place devant la caméra de son ami Jonas Mekas qui filme une fausse remise de prix *Award Presentation to Andy Warhol* (1964). Déjà, dans cette performance, nous retrouvons l'envie de devenir célèbre par la retransmission de l'événement filmé. Cette action annonçait déjà la télé-réalité et la caméra de surveillance. Elle renforce l'omniprésence du pouvoir de séduction de la célébrité.

De nombreux artistes ont suivi cette démarche et ont utilisé la caméra de surveillance comme outil d'expression. L'artiste américain Tim Hyde présente une œuvre intitulée *Bus* (1964). Il filme les passagers d'un bus de nuit, depuis un coin de rue, à leur insu.

Un jeune homme se rend compte de la situation, l'artiste arrête sa caméra.

En France, Kiki Seror utilise des vidéos où le sexe est omniprésent. Sa démarche consiste à employer une combinaison d'effets numériques et d'appropriations d'images. Elle se moque dans *Modus Operandi* (2005) de la présence des caméras de surveillance.

Le dispositif est le suivant :

Elle place de minuscules caméras dans des objets de la trousse à maquillage. Une femme qui se maquille est filmée. Cela permet de filmer au plus près son visage.

L'artiste suisse Pipilotti Rist va beaucoup plus loin dans la provocation et la plaisanterie avec son œuvre intitulée *Closed Circuit* (2000), présentée dans une galerie new yorkaise. Elle installe une caméra dans une des cuvettes des toilettes de la galerie. Celle-ci est reliée à un petit moniteur et lorsqu'un visiteur s'assoit sur les toilettes, il se retrouve face à l'image d'une partie très intime de son corps.

Concernant notre recherche autour de l'hybridation Michael Rush parle d'un artiste qui est intéressant autour de l'idée de caméra de surveillance dans *Kairo* :

> Depuis les débuts des années 1990, l'Américain Jordan Crandall (1958) n'a cessé de constituer un corpus réunissant des films, des livres, des essais, des interventions qui tous explorent les effets de la nouvelle culture sécuritaire sur la subjectivité et l'identité. Dans des œuvres qui prennent la forme de documentaires numériques *Heatseeking*, (2001) ou de récits projetés sur de écrans multiples *Trigger*, (2002), Crandall exploite avec une parfaite maîtrise le mouvements de caméra afin d'explorer les thèmes des rapports humains et de la paranoïa. Dans la projection sur trois écrans intitulée *Homefront* (2006), des acteurs professionnels d'un film s'engagent dans de relations érotiques mais restent très suspicieux les uns des autres, usant de la nature ambivalente des technologies de surveillance, à la fois moyens de contrôle et leurres. Caméras vidéo et de surveillance, appareils de vision nocturne et logiciels de traitement d'images sont quelques-uns des outils utilisés pour mettre en scène cette chorégraphie cauchemardesque. [294]

Ce qui retient notre attention sur l'exemple de l'artiste Jordan Crandall, c'est l'utilisation et la mise en scène pour exprimer un constat et une réflexion autour de l'utilisation des appareils de surveillance et de la paranoïa qu'ils engendrent autour des questions d'identité. Nous retrouvons effectivement ce questionnement, ce constat, dans le film de Kiyoshi Kurosawa. L'hybridation par la vidéo permet de nous montrer autre chose que le déroulement du film. En effet, les webcams nous dévoilent les espaces intimes d'individus mis en réseau, dont on ne connaît pas l'identité. Et, le plus dramatique, c'est que l'on peut assister à leur suicide. Nous pouvons également éprouver le sentiment, l'impression, que d'autres individus nous observent à notre insu par la webcam. En effet, celle-ci peut servir de caméra de surveillance, en dehors du moyen de communication qu'elle représente. Malgré l'utilisation de ce médium nous restons fidèle au temps filmique, celui du déroulement de la durée totale du film.

Le dispositif de la projection à multiples écrans utilisés par Jordan Crandall rappelle les recherches de l'avant-garde celle d'Abel Gance avec le triptyque de *Napoléon* (1927).

Gérard Leblanc au sujet de l'art vidéo donne des précisions sur l'utilisation des écrans :

> L'apparition de la vidéo, puis des logiciels de montage informatisé, change la donne. Elle rend aisé ce qui, pour le cinéma, relevait de la performance souvent inaccessible. Ici, plus question de bouleverser les usages de l'industrie. La moindre régie vidéo permet de diviser de multiplier l'écran à volonté. Devenu techniquement facile à réaliser, l'usage de l'écran variable est pourtant resté minoritaire, confiné dans certains secteurs de l'art vidéo et bien rarement convoqué dans le cinéma. [295]

Les expériences concernant l'utilisation de plusieurs écrans se retrouvent encore aujourd'hui mais cette fois-ci en interne dans l'espace filmique. L'utilisation de l'écran

---

[294] RUSH Michael, VIOLA Bill, *L'art vidéo*, *op. cit.* , p. 233.

[295] LEBLANC, Gérard, « Les écrans variables », COLLECTIF, *Le cinémascope entre art et industrie*, Jean-Jacques Meusy (dir.), Paris, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, 2004, p.353.

d'ordinateur avec la webcam dans *Kairo* ou du moniteur et de la caméra de surveillance dans *Benny's video* (1992), de Michael Haneke, présente aux spectateurs une autre strate de lecture du film. Ces médiums changent la lecture du film ; ils rendent en cela le film hybride par les utilisations multiples d'objets insérés dans l'espace du film. Aujourd'hui, on peut voir des images d'écrans internet, des écrans de téléphone portable avec certaines marques qui servent à financer des films, comme ce fut le cas pour la trilogie *Matrix*, au début des prouesses de la téléphonie. Ces produits de la consommation servent à financer le film, mais surtout à promouvoir leur marque par la publicité que le film lui apporte grâce à sa diffusion parmi les différents publics. La radio et la télévision furent pionnières dans cette aventure.

1.3 L'esthétique des pulsions meurtrières

Il est permis de penser que l'utilisation de la webcam dans *Kairo* équivaut à la mort du corps humain, puisque c'est une reproduction, une image d'un corps physiquement réel, mais absent. Cette interprétation expliquerait pourquoi, dans ce film, les fantômes communiquent le plus souvent avec les humains par le biais de la webcam et de machines connectées à l'Internet.

Dans cette partie consacrée à l'internet, nous aborderons seulement les aspects concernant l'esthétique de la webcam. Les écrans des navigateurs et ceux plus particulièrement vus en webcam sont au centre de nos recherches sur l'hybridation. En effet, l'utilisation de ces matériaux filmiques [webcam, écrans de navigateurs] que l'on insère comme des objets animés dans la diégèse du film de fiction, nous oblige à constater, après analyse, que ces éléments parasites changent l'esthétique des films.

Nous allons donc tenter ici de décrypter les composants qui caractérisent ces éléments.

Le processus filmique de la webcam tente de reproduire celui du cinéma, de la télévision et de la vidéo, mais, contrairement à ces média, la webcam ne capte qu'un espace réduit. C'est là une première différence entre celle-ci et ceux-là, mais les différences ne s'arrêtent pas là.

La webcam utilise la fenêtre d'un navigateur X ou du logiciel X qui surcadre l'image. Les fenêtres de ces applications sont standardisées ; de plus la diffusion sur les écrans d'ordinateur a tendance à surcadrer la vision que l'on a de ce flux vidéo. Les formats vidéo sont encore d'une qualité médiocre. Les dimensions d'affichage sont réduites et normalisées.

Quant à l'esthétique des images en webcam, la taille de l'image diffusée peut être d'une proportion de 6 × 5 cm, dans le meilleur des cas de perception.

L'image de webcam présente des difficultés à reproduire le mouvement, on constate de ce fait que ce n'est pas du cinéma et encore moins de la vidéo. Par contre, ces deux média sont plus proches de la recomposition du mouvement comme nous avons pu le constater avec les études sur les travaux d'Etienne-Jules Marey et ceux d'Edward Muybridge, lors de l'analyse de l'effet bullet time. Très loin de ces deux média, les mouvements effectués devant une webcam sont flous, saccadés, ce qui est dû à l'absence d'images supplémentaires dans le défilement.

Quant au champ de vision du spectateur, il est très réduit ; l'internaute ne peut pas vraiment changer la taille imposée des séquences visionnées sans perdre en qualité d'affichage, à cause du format de la fenêtre de diffusion et celui de l'encodage vidéo. Parfois, si le spectateur essaie d'étirer la fenêtre pour agrandir l'image, celle-ci devient pixelisée et à la limite de l'informel. Cependant, il arrive que cette image donne une esthétique intéressante de la disparition de l'image. Certaines images pixelisées de *Scènes de chasse aux sangliers* (2007), de Claudio Pazienza présentent une esthétique intéressante. Elles sont à associer à la recherche qu'il effectue tout au long du film sur les différentes manières d'enregistrer le réel [fusil chronophotographique] et sur le fait que cette captation permet de lutter contre la mort. Ces images apparaissent en petit format. Beaucoup d'artistes contemporains se sont servi de la réduction de l'écran pour diffuser leurs œuvres.

Dans son livre « *Vu à la webcam* (*essai sur la web-intimité*) » Nicolas Thély remarque à ce sujet :

> (Ce que) Vito Acconci exploite également dans ses performances privées, c'est la question de taille de l'image. Contrairement au cinéma, la vidéo est toujours diffusée sur des moniteurs vidéo. Cela signifie donc que l'image diffusée est désormais plus petite que le spectateur modifiant ainsi sa perception et son interprétation. [296]

Le même auteur précise que Robert Morris pratiquait déjà ce procédé, au sujet de l'échelle de grandeur des sculptures dans lequel l'artiste américain pointe le caractère familier ou intime des objets de petite taille :

[296] THELY Nicolas, *Vu à la webcam* (essai sur la web-intimité), Dijon, Les presses du réel, 2002, p. 68.

> 'Bien que cela soit évident, il est important de noter que les choses plus petites que nous sont vues différemment que les choses les plus grandes. Le caractère familier (ou intime) attribué à un objet augmente à peu de choses près dans la même proportion que ses dimensions diminuent par rapport à nous-mêmes. [...] Plus un objet est petit plus on s'en approche, et il existe par conséquent pour l'observateur dans un champ spatial plus limité' (Robert Morris, 'Notes on sculpture', Regards sur l'art américain des années 60, Anthologie critique établie par Claude Ginz, éditions Territoires, Paris, 1979, pp. 88-89.). [297]

Concernant l'hybridation, on constate une fétichisation de ces appareils numériques. Leur taille s'apparente à des jouets tactiles. Les webcams sont miniaturisées. Cette miniaturisation est encore plus évidente avec les téléphones portables. Les recherches faites par les designers mettent en avant une ergonomie qui fait appel aux sens, au tactile et à l'esthétique. Quant à la réduction de l'image, que ce soit sur un téléphone portable ou en webcam, elle apparaît dans le cinéma comme un prolongement de la narration filmique. En effet, sans le déroulement de ces séquences en webcam ou sans l'image qui apparaît au téléphone portable, le spectateur ne peut pas comprendre le déroulement de la diégèse. Ces éléments insérés dans le film sont donc indispensables à la compréhension et apportent une esthétique particulière.

De plus, le défilement des images est différent au cinéma et en vidéo. Un plan au cinéma dure vingt-quatre secondes, en vidéo vingt-cinq secondes. Ces durées ne sont pas valables pour les images en webcam : leur flux est de quinze secondes. Ce dernier n'est pas fluide mais légèrement saccadé, ce qui permet une vision assez acceptable. Si une personne est physiquement absente à l'écran, la webcam peut rester active sur une image figée de celle-ci avec un message comprenant l'adresse du site. Dans ce cas, un rapport texte/image connote l'image.

Ici nous rejoignons l'analyse de la photographie et du photogramme par Roland Barthes. Au sujet du rapport texte/image, il explique :

> Le texte constitue un message parasite, destiné à connoter l'image, c'est-à-dire à lui 'insuffler' un ou plusieurs signifiés seconds. Autrement dit, et c'est un renversement historique important, l'image n'illustre plus la parole ; c'est la parole qui structurellement, est parasite de l'image. [298]

L'auteur précise que ce renversement a son prix, notamment dans les modes traditionnels d'illustration :

---

[297] *Ibid.* , p. 68.

[298] BARTHES Roland, *L'obvie et l'obtus* (essai critique III), Paris, du Seuil, 1982, pp. 18-19.

> L'image fonctionnait comme un retour épisodique à la dénotation, à partir d'un message principal (le texte) qui était senti comme connoté, puisqu'il avait plus précisément besoin d'une illustration. Dans le rapport actuel, l'image ne vient pas éclaircir ou 'réaliser' la parole ; c'est la parole qui vient sublimer, pathétiser ou rationaliser l'image ; mais cette opération se fait à titre accessoire, le nouvel ensemble informatif semble principalement fondé sur un message objectif (dénoté), dont la parole n'est qu'une sorte de vibration seconde, presque inconséquente ; autrefois, l'image illustrait le texte (le rendait plus clair) ; aujourd'hui, le texte alourdit l'image, la grève d'une culture, d'une morale, d'une imagination ; il y avait autrefois réduction du texte à l'image, il y a aujourd'hui amplification de l'une à l'autre : la connotation n'est plus vécue que comme la résonance naturelle de la dénotation fondamentale constituée par l'analogie photographique ; on est donc en face d'un procès caractérisé de naturalisation du culturel. [299]

Le texte ajouté à l'image fixe de la webcam vient amplifier l'envie d'aller au-delà de cette image fixe. C'est peut-être ici que ce trouve le troisième sens de Roland Barthes : le lien [l'adresse internet] peut donner ou pas l'envie à l'internaute d'accéder à d'autres images en mouvement. Dans ce cas, l'image de webcam fixe, lorsque la personne est absente devant la caméra, se rapproche de l'image publicitaire. L'adresse internet remplace le slogan ou la marque.

Roland Barthes donne un exemple pour illustrer le troisième sens. Il prend des photogrammes issus des numéros 217 et 218 des *Cahiers du cinéma* représentant une image extraite du film *Ivan le terrible* (1944), de Sergei Mikhailovich Eisenstein. Ces photogrammes montrent deux comparses sur les bords du cadre et au centre le jeune Tsar. Les deux hommes versent des pièces d'or sur sa tête.

Roland Barthes distingue trois niveaux de sens dans cette scène :

1 - Un premier niveau *informatif* : le décor, les costumes, les personnages et leur rapport à la diégèse. L'auteur y trouve un niveau de la communication [message]. Dans ce premier constat notre image fixe en webcam peut être comparée aux éléments cités.

2 - Le deuxième niveau est d'ordre *symbolique* : celui du référentiel : le baptême impérial par l'or. Il détermine des strates à l'intérieur de ce niveau, notamment le symbolisme diégétique, par la représentation de la richesse, symbolisée par l'or.

Pour l'auteur, ce niveau est différent du premier ; il ne se rapprocherait pas de la science du message mais de celle du *symbole*, dans le sens de la psychanalyse, de l'économie et de la dramaturgie.

---

[299] *Ibid.* , pp. 18-19.

3 - Quant au troisième niveau, Roland Barthes l'identifie aux *accidents signifiants*, comme, par exemple, le maquillage des acteurs. Il remarque dans son analyse que ces accidents portent plus sur le signifiant que sur le signifié. L'auteur émet l'hypothèse que S.M. Eisenstein, lorsqu'il montre l'or versé [niveau symbolique], nous présente un message qui vient « au-devant » de nous [obvie].

Il propose d'appeler ce signe complet « le sens obvie », terme dérivé de l'adjectif latin « obvius » : « qui va au-devant ».

En ce qui concerne le postiche, le maquillage et le fard des personnages, ceux-ci s'approchent plus du sens *obtus*.

Ce serait, d'après Roland Barthes, une ouverture à l'infini du langage. Il y voit un sens trop clair provocant l'émoussement. En effet, les images fixes en webcam se prêtent au sens obtus qui leur convient parfaitement. Elles peuvent s'ouvrir vers des infinis possibles que l'on peut découvrir en utilisant les liens apposés à ces images fixes, d'où les personnes se sont momentanément absentées. Grâce à ces liens, on découvrira des pages avec des vidéos de webcams préalablement enregistrées ou des photogrammes préalablement sélectionnés et enregistrés.

C'est le cas du site de Corrie cité par Nicolas Thély :

> Cam@home <http://www.camathome.com>.

Dans son livre, l'auteur présente un photogramme de Corrie « Out to birthday party » qui apparaît lorsque celle-ci n'est pas connectée. Le photogramme s'adresse explicitement à l'internaute, car celle-ci regarde la caméra en saluant d'un geste de la main.

Ces photogrammes permettent de ne pas décevoir l'internaute qui se connecte par le biais de la webcam. Il ne se retrouve pas avec la vue d'une pièce vide. Souvent dans des photogrammes de ce genre, en cas d'absence, la présence du texte [lien de site] à l'image vient donner un avant goût de ce que l'on pourrait voir à la webcam. C'est ici qu'intervient le troisième sens de Roland Barthes comme nous l'avons vu précédemment.

C'est ce qui se passe dans *Kairo*, lors de la séquence où Kawashima est connecté à l'internet. Kawashima commence par voir plusieurs séquences qui se déroulent en webcam en mouvement puis, tout à coup, un texte à l'écran qui l'invite à rencontrer un fantôme. Il n'y a plus d'image mais seulement ce texte à l'écran. C'est dans ce passage que se situe l'*obvie*, l'invitation à aller voir au-delà, dans tous les sens du terme.

Ces images hybrides prises en webcam nous renvoient aux films d'amateurs ou aux films de famille, comme le souligne Nicolas Thély, en suivant les propos de Roger Odin qui établit une différence entre les films issus d'une réalisation familiale et les films réalisés dans un cadre professionnel.

Cette distinction repose, en particulier, sur la règle imposée aux comédiens, dans le cinéma professionnel, de ne pas regarder la caméra, afin de laisser croire au spectateur qu'il ne s'agit pas d'une mise en scène.

Les acteurs de cinéma se plient à cette pratique, à moins que l'inverse ne soit dans la diégèse, comme, par exemple, dans *Pierrot le fou*, lors d'une séquence avec Jean-Paul Belmondo, dans une voiture, où il parle à la caméra.

Le fait de se positionner devant l'objectif en regardant la caméra nous renvoie donc au film amateur ou film de famille. Roger Odin note que les personnages s'exhibent devant l'objectif dans le film de famille. Nous retrouvons cette attitude avec les webcamés, notamment, comme le précise Nicolas Thély, lorsque Corrie prépare ses images fixes. Elle regarde la caméra, car elle doit attirer l'internaute par n'importe quel biais, comme lorsqu'elle se présente à moitié nue, sous un certain éclairage. Cette image est préfabriquée et se rapproche de l'image publicitaire.

Dans une partie de son ouvrage « *Communication et vidéo* » Roger Odin, à propos des images vidéo utilisées dans le film de fiction, souligne le fait que celles-ci proposent une réflexion critique sur le pouvoir de fascination qu'elles exercent et l'incommunication qu'elles favorisent dans les sociétés dans lesquelles elles apparaissent. Roger Odin constate qu'il est impossible de dissocier l'usage que fait le film de la vidéo, de l'usage qu'en font les personnages, le dispositif devenant le sujet même du film. Le dispositif est l'élément que l'on retrouve dans *Kairo* avec l'utilisation des webcams et des écrans d'ordinateurs.

L'auteur affirme :

> Au mieux, l'objectif sert aux personnages de révélateur du monde dans lequel ils évoluent sans le voir, au pire, il leur sert à détruire ce monde. La leçon est ironique dans *Un été sans histoire* (1992), de Philippe Harel : un personnage mutique, refusant de participer au monde qui l'entoure, à l'abri derrière ses lunettes noires, découvre soudain les charmes bucoliques parce que l'objectif d'un camescope s'est soudain substitué à son regard. Mais dans *Scandalo segreto* (1990), de Monica Vitti , comme dans *Amator* (1979), de Kieslowski, le dispositif révèle aux personnages la véritable nature de leur relation aux autres et bouleverse leur vie. [300]

On retrouve par cette citation extraite du livre de Roger Odin l'idée du dispositif et celui de l'auto-filmage. Il suffit à une personne de se positionner devant l'objectif de la caméra pour créer un événement animé ou inanimé [photogramme] par le dispositif de la webcam.

Mais d'un point de vue narratif, ce prolongement inséré par l'objet webcam dans le film de fiction où la caméra stylo est effectivement issu du journal intime. Ce procédé vient de la tradition autobiographique littéraire.

Le terme « autobiographie » est apparu dans le vocabulaire aux environs de 1800 et s'est répandu à partir de 1830. Il exprime la dimension personnelle qui était déjà en germe dans le roman épistolaire et s'est épanoui dans *Les Confessions* de Jean-Jacques Rousseau (écrites de 1765 à 1770). Ce livre est devenu un modèle pour le roman autobiographique. C'est d'ailleurs surtout dans la seconde moitié du XVIII^{e} siècle que ce genre s'est développé dans le monde occidental. Jean-Jacques Rousseau y donne une place prépondérante à l'enfance dans l'explication de l'individu. Il amène aussi la notion d'écrit second car il rédige *Les Confessions* dans un moment de crise et essaie d'expliquer le lien qui unit son œuvre à sa vie.

Les mémoires d'Outre-Tombe de René de Châteaubriand (1849-1850) sont aussi un écrit fondamental en ce qu'il rapproche le destin de l'individu et l'évolution historique.

La vie d'Henry Brulard (écrite en 1835-1836 mais publié en 1890), de Stendhal offre la particularité de s'interdire les ratures et veut donc saisir les souvenirs sur le vif.

Au XX^{e} siècle, avec l'émergence de la psychanalyse, ce genre continue de connaître un bel essor, avec par exemple des écrits comme : *Si le grain meurt* d'André Gide (1926) ; *L'Age d'homme*

[300] JOURNOT Marie-Thérèse, « Le film de famille dans le film de fiction – La famille 'restaurée' ? », COLLECTIF, *Le film de famille*, ODIN Roger (dir.), Paris, Méridiens Klincksieck, 1995, p. 159.

(1939) et *La règle du jeu* (1948-1976) de Michel Leiris ; *Le temps immobile* (1978) de Claude Mauriac ; *Les carnets de la drôle de Guerre* (1983), de Jean-Paul Sartre ou *L'Enfance* (1983) de Nathalie Sarraute.

Il faut aussi signaler que le genre autobiographique n'est pas réservé aux seuls écrivains, il s'est ouvert aux profanes. Cette pratique s'est développée dans le public dès le début du XIX^{e} siècle. Il s'agit alors de décrire une série de situations ou d'épisodes de la vie intime ou familiale et où on écrit pour soi ou pour un public réduit.

Au début de l'apparition de la vidéo légère, dans les années 70 et sa généralisation à partir des années 1980, on assiste à une recrudescence de témoignages personnels filmés, réalisés soit par des cinéastes soit par des autodidactes. Seules les formes de films abouties voient le jour en salle, comme *Tarnation* (2004), de Jonathan Caouette, qui a connu le succès dès sa sortie.

Les formes mineures sont multiples et présentes dans beaucoup foyers sous la forme des films de famille. De même, avec l'internet et en particulier grâce à l'essor récent des blogs n'importe quelle personne qui le désire peut bénéficier d'un espace intime et public à la fois où le « moi » peut s'exhiber.

C'est le cas de toutes ces séquences en webcam étudiées dans *Kairo* où l'ont voit des inconnus, à un moment de la journée, se positionner consciemment ou inconsciemment devant leur webcam.

A la différence du cinéma, l'image de webcam comme l'image vidéo peut s'imprimer, s'enregistrer et être stockée très facilement. Lorsqu'ils cherchent une preuve concernant l'existence de ces fantômes vus en webcam, Kawashima et Haruré essaient de saisir une capture d'écran et de l'imprimer. Mais en vain, ils impriment seulement le mode d'emploi de la zone interdite.

III.B.2 Bilan

Après avoir décrit l'hybridation des films par l'esthétique des jeux vidéo, *Kairo* nous a fourni un champ privilégié pour l'observation de l'hybridation par l'esthétique d'internet car ce film peut faire figure de référence quant à l'usage de la webcam. En effet, comme nous l'avons constaté, plusieurs séquences de webcam interviennent dans le déroulement du film de Kiyoshi Kurosawa. La fonction scopique et le voyeurisme permettent aux protagonistes, et à travers eux aux spectateurs, d'observer des inconnus dans leur espace intime et privé. À cet égard, la

séquence la plus démonstrative est celle qui permet d'assister au suicide en direct d'un homme. Cette séquence nous a de fait amené à la question : « Est-il important d'être vivant ou mort à l'image ? »

On peut émettre l'hypothèse qu'un corps représenté en webcam est comme mort, puisque le corps vivant, concret, en passant à l'image, c'est-à-dire au virtuel, perd son statut de vivant. En citant Freud, Jean Streff dans son livre *Le masochisme au cinéma*, abonde dans le sens de notre propos au sujet du suicide devant une webcam. L'auteur du suicide exprime ainsi ses pulsions meurtrières et la jouissance totale de voir et d'être vu dans l'acte de cruauté. On rejoint là une position des actionistes viennois. Du *Voyeur* de Michaël Powell à *Tarnation* de Jonathan Caouette, la caméra crée une catharsis par l'auto-filmage et l'exhibitionnisme.

Un autre aspect de la vidéo, mis en avant par certains artistes contemporains, consiste à considérer l'outil vidéo comme le prolongement du corps, permettant en outre aux artistes de s'autoproduire et d'éviter ainsi des coûts de production onéreux. Plus généralement, depuis la diffusion dans le grand public du super 8, jusqu'à l'apparition de la webcam puis du téléphone portable, le phénomène s'est largement diffusé et a fait proliférer le film dit de famille, qui, en réalité, est un espace mis à nu devant le public, ce que Nicolas Thély appelle la web-intimité.

Côté artiste, nous avons cité l'œuvre d'Andy Warhol, *Sleep*, où l'auteur filme son compagnon John Giorni pendant qu'il dort, allongé sur un divan.

Dans *Kairo*, comme dans *Sleep*, nous retrouvons la notion d'espace réduit. Le réalisateur nous montre des gens inconnus, endormis, éveillés, somnambules. *Kairo*, retranscrit l'espace couvert par la webcam, espace réduit où le corps s'expose dans son intimité.

Naturellement, le spectateur se trouve impliqué en tant que voyeur, et tout un jeu de regards se met en place. Le premier regard, est celui du réalisateur, le second, celui du spectateur, le troisième, celui qui est échangé entre les personnages du film [regard intra-diégétique]. Mais il y a un quatrième regard, celui de la caméra, comme dans *Pierrot le fou* (1965), de Jean-Luc Godard.

Dans *Kairo*, Kiyoshi Kurosawa évoque également la recherche de l'anonymat. Etre anonyme, dans ce contexte, c'est être coupé du monde et s'enfermer chez soi, à la façon des « otaku », terme qui signifie justement « maison », « chez soi ». Otaku est le nom donné aux jeunes gens ou aux personnes qui restent seuls à la maison, rivés à leur écran, et plongés dans les mangas, les jeux vidéo et l'Internet.

Jean-Jacques Beinex en a fait le sujet d'un documentaire qui trace un portrait assez pessimiste de cette jeunesse et s'intitule : *Otaku fils de l'empire virtuel* (1994).

De son côté, le philosophe japonais Hiroki Azuma, dans son essai *Génération Otaku - Les enfants de la postmodernité*, constate une perte des repères de cette population qui vit en réseau et ne distingue plus l'original de la copie.

Michel Moatti chargé de cours en Information-Communication à l'Université de Montpellier III, cite en exemple le massacre de Colombine High School, le 20 avril 1999. [Voir les films *Elephant* (2003), qui montre l'influence du jeu vidéo, et *Gerry* (2004), de Gus Van Sant, sans oublier *Bowling for Columbine* (2002), de Michael Moore]. Il rappelle également qu'en 1995, la ville de Kobé (sud du Japon) a été le théâtre d'un meurtre particulièrement atroce par décapitation, commis par un jeune otaku de quatorze ans sur un écolier. Le meurtrier imprégné de la culture manga et de jeux vidéo, prétendait être devenu « invisible », comme certains héros de bandes dessinées qu'il dévorait [Dans : *La vie cachée d'internet*, réseaux, tribus, accros].

Toujours en suivant les analyses de Michel Moatti, nous avons noté un parallélisme entre le sadomasochisme et les dernières technologies, tel qu'on le rencontre dans de nombreux films, notamment, dans notre corpus, *eXistenZ*, *Crash* et *Videodrome*.

Dans *Kairo*, c'est par un chemin initiatique que Kawashima, initié par Haruré, découvre quelques secrets de l'internet. Ils sont tous les deux témoins de la souffrance et de la solitude des internautes qui livrent leur intimité par le biais de la webcam.

Le rapport intime de la vidéo et du corps, présent dans l'œuvre de Stephen Dwoskin, avec sa caméra haptique, se retrouve dans *Kairo* et *Videodrome*. Ces films nous ont fait découvrir des corps exhibés, livrés à la cruauté. Nous regardons ces corps qui souffrent pour notre plus grand plaisir de voyeurs et devenons les spectateurs de mises en scène où se déroulent des atrocités, comme le suicide dont est témoin Haruré et qui la conduira elle-même à mettre fin à ses jours.

L'exhibition sur le web, c'est enfin le journal intime où l'auteur dévoile son intimité au moyen de textes, de photographies, de fichiers sonores, de vidéos ou de prises de vue en webcam. Nous entrons ici dans le domaine de l'auto-filmage, qui ne concerne plus les artistes, mais un public de plus en plus large, et de plus en plus narcissique, car cette forme du journal intime permet, à un moment donné, à tous les internautes connectés, d'être vus en « temps réel ».

Témoin de cette évolution, la popularité des sites web dédiés à la diffusion de films personnels où le public se donne à voir volontairement. Cela montre que filmer des performances intimes n'est pas réservé aux seuls artistes de l'art contemporain, mais qu'il s'agit d'une pulsion partagée par de nombreuses personnes.

Le cinéma intègre le médium vidéo comme un « ready made » de Marcel Duchamp, dans la forme filmique. Nombreux sont les cinéastes influencés par le vidéo art, pour tenter d'élargir le domaine de la fiction filmique.

Mais il y a aussi les caméras de surveillance qui envahissent l'espace public, sans que l'opinion s'en émeuve outre mesure, tellement elle s'est accoutumée à la présence d'une caméra.

Ici encore, le cinéma adopte cette forme dans ses productions : utilisation de plans fixes ou de panoramiques à angles fixes, plongées, effets de zoom et de mouvements de caméra très mécaniques, subjectivité, image bleue monochrome ou en noir et blanc. L'utilisation abondante de la vidéo dans le cinéma illustre le phénomène de l'hybridation, objet de notre étude.

C. Le décor abstrait ou la dématérialisation de l'espace parcouru dans le récit

1. Le décor métaphorique : *Metropolis* et *Matrix*

[Pouvoir/contre-pouvoir, dématérialisation de l'espace, l'élu.]

1.1 *Metropolis*

1.1.1 Définitions et origines de la sérialité

Metropolis, de Fritz Lang - à la différence de *Matrix*, d'Andy et Larry Wakowski – nous force à admettre qu'un seul film suffit et qu'il n'y a nul besoin d'une trilogie pour nous dire plus ou moins la même chose. [L'étude de cette partie trouve un prolongement dans l'annexe n° 5.]

Avant société et machines, il y a l'humain et son milieu d'évolution. *Metropolis*, nous parle du pouvoir et du contre-pouvoir. Si l'on compare la séquence de la grotte de *Matrix Reloaded* avec celle de *Metropolis*, les propos sont identiques. On retrouve l'idée de souterrain, de ville sous la ville. Le réseau underground et le réseau d'une ville contrôlée par un pouvoir qui exploite l'humanité. Déjà, Fritz Lang nous parle d'insurrection face au pouvoir.

Cependant, avant d'entrer en matière, il est nécessaire de définir le mot serial, et rappeler les origines.

Le mot « serial » est anglo-saxon, mais, comme bien d'autres genres cinématographiques, le serial est une invention française.

En anglais « serial » signifie « qui forme une série » et, par extension, « périodique », au sens journalistique.

Les Américains ont adopté le terme pour désigner le feuilleton cinématographique à épisodes, chacun de ceux-ci étant de courte-durée [de 20 à 40 minutes] et formant un tout

pouvant atteindre 12 heures ou plus ; l'intérêt du spectateur est habilement relancé à la fin de chaque épisode.

Aux États-Unis, en 1914 et 1915, un cinéaste français Louis Gasnier réalise les *Mystères de New York* en trente-six épisodes.

En France, le concept de serial remonte à Victorin Jasset, avec ses petits films « à suivre » qu'il tourne à partir de 1908 pour la firme Éclair et qui mettaient en scène des héros américains [Nick Carter, Riffle Bill].

Vers la même époque, Louis Feuillade fut le pionnier de la sérialité. Son œuvre cinématographique est composée de 700 films dont douze longs métrages à épisodes ou serials. Ces films sont écrits et réalisés entre 1906 et 1925. Les films comportent de nombreuses scènes mythologiques, des reconstitutions historiques, des vaudevilles, des mélodrames, des burlesques, des féeries, des drames de guerre, des tableaux patriotiques ou religieux, des films d'aventures.

En 1913 et 1914, il tourne la série des *Fantômas,* d'après l'œuvre de Pierre Souvestre et Marcel Alain. Les cinq films, d'une quarantaine de minutes chacun, sont autonomes et ont pour titres : *Fantômas*, *Juve contre Fantômas*, *le Mort qui tue, Fantômas contre Fantômas, le Faux Magistrat.*

Parmi les personnages créés par Louis Feuillade, Fantômas succède à Irma Vep [anagramme de vampire], la jeune femme vêtue d'un collant noir et d'une cagoule, personnage interprété par Musidora [de son vrai nom Jeanne Roques].

De 1915 à 1916, Louis Feuillade réalise dix films des Vampires avec différents titres : *la Tête coupée*, *la Bague qui tue*, *le Cryptogramme rouge*, *le Spectre*, *l'Évasion du mort*, *les Yeux qui fascinent*, *Satanas*, *le Maître de la foudre*, *l'Homme des poisons*, *les Noces sanglante*s.

Il réalise ensuite *Judex* (1916) qui est un « cinéroman d'aventures composé d'un prologue et de douze épisodes » (1916) suivis de *La nouvelle Mission de Judex* (1916-1917) en douze épisodes.

Le critique Louis Delluc, stigmatisa ses « feuilletonesques » mais il reconnaît dans ces œuvres une excellente technique, supérieure à toute la production française de l'époque. Louis Feuillade a le sens de la narration et du rythme.

En 1920, Louis Feuillade écrit qu'un film n'est pas un sermon, ni une conférence. Il est encore moins un rébus, mais seulement un divertissement pour les yeux et l'esprit. Pour le

cinéaste, la qualité de ce divertissement se mesure à l'intérêt qu'y prend la foule, pour laquelle il a été créé.

Après ces brefs rappels et l'évocation de l'œuvre de Louis Feuillade, qui est pionnière dans la sérialité, nous allons voir comment Fritz Lang a intégré la serialité avec le Docteur Mabuse, dans sa filmographie au cours de sa longue carrière de cinéaste tourmentée par les deux guerres mondiales

Metropolis est, entre autre, le reflet de l'oppression humaine subie par une ville, lors d'événements géopolitiques.

1.1.2 *Metropolis*

Le film *Metropolis* (1927) de Fritz Lang est adapté du roman éponyme de Thea von Harbou, épouse du réalisateur. Nous découvrirons cet auteur par la suite.

Freder est le fils du maître de *Metropolis*, Joh Fredersen. Le jeune Freder connaît une existence idyllique jusqu'au jour où il aperçoit Maria, une jeune femme venue de la cité ouvrière. Sous le charme, Freder, cherche à la retrouver. Il découvre que son père lui dissimule une vérité accablante : les élus de *Metropolis* vivent dans la richesse tandis que la masse ouvrière est l'esclave des machines qui font vivre la grande métropole. Engagée politiquement, Maria promet aux ouvriers qu'ils seront bientôt délivrés de leur oppression par un médiateur. Joh Fredersen s'attend à ce qu'une révolte éclate. Il demande à Rotwang, un inventeur à son service, de créer un double de Maria, qu'il pourra manipuler à sa convenance. Mais Joh Fredersen perd le contrôle de la femme-robot et les ouvriers détruisent les machines. La catastrophe provoque un déluge. La cité où vivent les enfants des ouvriers est inondée. Avant de regagner la surface, Freder et Maria les sauvent. Ils témoignent de la destruction du robot. *Metropolis* est en ruine. Freder devient le médiateur entre la masse ouvrière et son père. Ensemble, ils rebâtiront la grande Métropole.

Fritz Lang, réalisateur autrichien, est né à Vienne en 1890. Avec la montée du nazisme, il se réfugie aux États-Unis où il obtient la nationalité américaine. Il meurt en 1976 aux États-Unis.

Issu d'une vieille famille bourgeoise juive, Fritz Lang se destinait à la peinture mais il étudiait en même temps l'architecture, sur l'ordre de son père, Anton Lang, maître architecte réputé des travaux publics de la ville de Vienne. Cependant, Fritz Lang refusa de suivre la voie

tracée par son père. Le jeune homme fugua jusqu'en Extrême-Orient. Rentré en Europe, il découvre le cinéma à Bruges (1909) et s'installe à Paris, d'où la guerre le force à partir (1914).

Après la guerre de 1914-1918 pendant laquelle il fut lieutenant dans l'armée autrichienne, il débute dans l'industrie cinématographique, exerçant tour à tour le métier d'acteur, de scénariste et d'assistant réalisateur. Grâce à Erich Pommer, il commence sa carrière de metteur en scène en 1919 en Allemagne. Son premier film est *Le Métis* [Halbblut]. Suivent la même année trois autres films.

De 1921 à 1932, Fritz Lang a pour scénariste sa femme, Thea von Harbou (1888-1954), qui, très sensible aux valeurs germaniques et au romantisme wagnérien, exerce une grande influence sur son œuvre. Tous les thèmes chers à l'esprit germanique : la mort, les puissances occultes, la vengeance, imprègnent ses films.

Son premier film important *Les Araignées*, marque déjà la sérialité évoquée précédemment. Malgré le succès, deux épisodes sur les quatre prévus seulement sont réalisés.

En 1921, la réussite des *Trois Lumières* assure son indépendance de réalisateur. Ensuite, Fritz Lang adapte un roman de Norbert Jacques. C'est l'occasion de mettre en scène pour la première fois, le personnage du criminel et diabolique qui va l'obséder jusqu'à son dernier film celui, du Docteur Mabuse.

Les deux premiers épisodes, *Mabuse le Joueur* [Der Spieler] et *Mabuse le Démon du crime* [Inferno], sont de 1922. Rudolf Klein-Rogge incarne le criminel sous les triples traits d'un célèbre psychanalyste, adepte des sciences occultes, d'un magnat de la finance et d'un simple matelot. Mabuse assouvit son goût de la puissance par l'hypnotisme, la terreur, le chantage, les sociétés secrètes, la fausse monnaie et le meurtre.

L'historien Siegfried Kracauer, dans son célèbre essai *De Caligari à Hitler*, a vu en Mabuse l'archétype du criminel mégalomane, modèle des dictateurs qui allaient bientôt ensanglanter l'Europe.

La superproduction historique, *Les Nibelungen* (1924), marque pour Fritz Lang le retour aux sources de la culture germanique. Le succès de ce film en deux parties, *La Mort de Siegfried* et *La Vengeance de Kriemhilde*, amène Fritz Lang à voyager en compagnie d'Eric Pommer pour faire la promotion de son film, notamment aux États-Unis.

La découverte de New York, la vue des gratte-ciel, lui donne l'idée d'un film sur une mégapole monstrueuse. Ce sera *Metropolis* (1927).

Au sujet de cette ville, Fritz Lang explique : « Les bâtiments étaient tel un rideau vertical, scintillant et très léger, un arrière plan de coulisses exubérantes accrochées à un ciel sinistre pour aveugler, distraire et hypnotiser... ».

Thea von Harbou écrit le scénario de *Metropolis*.

Le 22 mai 1925, le tournage commence sur le terrain et dans les studios de l'UFA [Universum Film Aktiengesellschaft], à Neu-Babelsberg, puis dans le hangar à ballons dirigeables à Staacken, près de Berlin. Il dure jusqu'au 26 octobre, ce qui représente 310 jours de tournage et 60 nuits.

Un budget de 1,5 millions de marks est prévu au départ mais le film coûtera finalement 6 millions de marks. Pour toutes les années vingt, ce sera la plus grosse production de l'UFA.

Cependant à sa sortie, *Metropolis* est un échec. Pendant six mois, le film fait 15 000 entrées seulement ; l'exploitant, l'UFA, retire le film. Six mois après, le film est relancé. Il est amputé d'un quart de sa durée et l'histoire est changée.

Après la seconde guerre mondiale seulement, *Metropolis* fait l'objet d'une redécouverte par le public, mais il ne s'agit plus de la version originale telle que l'avait conçue Fritz Lang.

La version restaurée de *Metropolis* en DVD demeure la plus fidèle qui soit, bien qu'elle aussi reste amputée d'un quart, irrémédiablement perdu, du film. Elle correspond à un long travail de recherche des copies, du scénario, des indications données sur la partition musicale, afin d'effectuer un remontage du film le plus fidèle possible à la version conçue par Fritz Lang. Cette version est d'ailleurs soigneusement restaurée des blessures du temps. La musique qui accompagne le film est jouée à partir de la partition originale de Gottfried Huppertz. Il a créé la partition pendant le tournage ce qui est exceptionnel à l'époque.

De très nombreux thèmes musicaux sont associés à chaque moment du film : le thème de la maxime, le thème du début, le thème de la tour de Babel, le thème des ouvriers, la musique des machines, le thème de la machine Moloch, le fox-trot de Yoshiwara, de la valse, le thème de l'amour, à chacun des personnages est associé un thème.

Les deux derniers films muets de Lang ont un budget plus modeste : *Les Espions* (1928), dans lequel il renoue avec l'inspiration policière des *Mabuse*, et *La Femme sur la Lune* (1929), nouvelle fresque de science-fiction en deux parties, dont l'UFA tente d'imposer la sonorisation, contre la volonté du réalisateur. Fritz Lang décide alors de rompre avec la firme.

Son premier film sonore sera *M Le Maudit* (1931). Ce film rencontre tout de suite un immense succès et est distribué un peu partout dans le monde. Inspiré par un fait divers contemporain, des meurtres d'enfants en série, le film décrit l'état d'esprit de l'opinion publique populaire berlinoise au début des années 1930, mettant en parallèle l'appareil répressif de l'État et l'organisation clandestine de la pègre. En 1933, Fritz Lang écrit et réalise le dernier film de sa période allemande, toujours en collaboration étroite avec Thea von Harbou. Il s'agit d'un nouvel épisode des crimes du Docteur Mabuse, *Le Testament du Docteur Mabuse*. Le film sera interdit par la censure nazie dès mars 1933. Le réalisateur se voit pourtant proposer par Goebbels des responsabilités dans la direction du cinéma allemand. Fritz Lang choisit l'exil en partant pour Paris. Il quitte, par la même occasion, Thea von Harbou, dont les sympathies pour le nouveau régime la conduisent à préférer rester en Allemagne.

En France, Fritz Lang dirige un film, *Liliom* (1934), puis gagne Hollywood. Ses premiers projets n'aboutissent pas. Sous contrat à la MGM, il reste quelque temps sans travailler avant de tourner *Furie* (1936) qui l'impose en Amérique. Les années suivantes, il travaille pour différents studios dont notamment la Fox.

Conformément aux pratiques américaines, il ne cosigne pas les scénarios, ne coproduit que rarement les films, n'a pas droit au montage final. Mais, dans la pratique, il travaille aux scénarios et s'arrange le plus souvent pour rendre impossibles des coupes trop mutilantes. Il rencontre néanmoins des difficultés malgré la réussite de *Furie* (1936) et de *J'ai le droit de vivre* (1937).

Au cours des années 40 et 50, il réalise certaines œuvres majeures comme *Chasse à l'homme* (1941), *Les bourreaux meurent aussi* (1943), *La Femme au portrait* (1944), *La Rue rouge* (1945), *L'Ange des Maudits* (1952), *Règlement de comptes* (1953) et *Les Contrebandiers de Monfleet* (1955). Ses derniers films américains témoignent d'une maîtrise croissante mais vont à contre-courant des tendances nouvelles.

En 1956, il réalise un dernier film américain : *L'Invraisemblable Vérité*, dont le scénario tente, à travers toute une série de rebondissements, de démontrer l'absurdité de la peine de mort.

Le film est un échec commercial, mais il deviendra, à la fin des années 1950, le prototype de l'œuvre encensée par les *Cahiers du cinéma*, qui défendent la « politique des auteurs » et vont bientôt lancer la « Nouvelle Vague ».

Toujours en 1956, Fritz Lang reçoit des propositions allemandes et il rentre en Europe. Il dirige en Inde une coproduction inspirée d'un de ses scénarios de jeunesse *Le Tigre du Bengale* (1959) et sa suite, la même année, *Le Tombeau hindou*.

En 1960, il tourne son dernier film en Allemagne : une « suite » de Mabuse : *Le Diabolique Docteur Mabuse* [interprété par Gert Frœbe], bouclant ainsi son œuvre de manière cohérente.

Alors que depuis longtemps la critique le considère comme « fini », de jeunes cinéphiles découvrent sa période américaine et l'acclament. Jean-Luc Godard lui fait jouer son propre rôle dans *Le Mépris* (1963), et il est question qu'il tourne en France.

Fritz Lang regagne Hollywood, apparaît dans divers festivals et se consacre à la supervision de sa biographie par Lotte Eisner, ouvrage qu'il ne verra pas paraître. Fritz Lang meurt le 2 août 1976.

Le parcours de la carrière de Fritz Lang et de ses œuvres cinématographiques est important, car il permet de situer *Metropolis* dans le contexte social et économique de son époque. Le cinéma de Fritz Lang subit les influences de la guerre. Parti en exil comme bien d'autres, le cinéaste appuie ses engagements antifascistes. Il nous permet également de fixer la chronologie de la série des Mabuse.

2.2 Le motif de la ville dans l'œuvre de Fritz Lang

2.2.1 La ville : trois niveaux

De l'architecture, ses premières études voulues par son père, Fritz Lang retient avant tout le sens de la structure, ou encore du plan, en l'occurrence la pensée d'une articulation de l'espace selon trois niveaux. Dans *Metropolis*, la ville futuriste, ces trois niveaux sont parfaitement distincts.

- Les entrailles de la terre : c'est la descente sociale, les machines, le lieu de travail des ouvriers, les catacombes. [La mort, les discours de Maria, le noir, l'obscurité, les mains laborieuses, le temps de l'horloge].

- L'espace intermédiaire : les maisons ouvrières.

- La ville du haut : élévation sociale, la maison de Rotwang, la cathédrale gothique, les jardins éternels et le stade des fils, la tour de Babel de Joh Fredersen, le club de Yoshiwara. [Les lumières, le blanc, le divertissement, le cerveau : la tête, la seule végétation, une ville aérienne].

Dans l'image du futur, véhiculée par *Metropolis*, Fritz Lang prend en considération les traits du passé. Il évoque le moyen-âge et l'antiquité comme une possibilité d'avenir. La ville du futur ne s'étend pas à l'infini mais en hauteur. C'est un lieu entre la science, la magie, la connaissance et le mythe.

Pour Fritz Lang, cette ville n'existe pas. Ce qu'il filme, c'est le rapport entre un monde souterrain peuplé de morts-vivants, une surface où les vivants s'agitent, et un univers en surplomb, impersonnel et minéral.

Ce rapport entre les trois niveaux de la ville existe dans les années 1920 à 1960. Ils traversent l'intégralité de l'œuvre de Fritz Lang, de façon inchangée, en particulier dans *les Niebelungen* (1924), *Metropolis* (1927), *M le Maudit* (1931), et son dernier film *Le diabolique docteur Mabuse* (1960). La mort élit domicile dans les soubassements de la ville où errent, au ralenti, monstres [le gardien nain du trésor des *Niebelungen*], esclaves [les ouvriers aux démarches mécaniques de robots de *Metropolis*], parias [le peuple des gangsters et des marginaux convoquant le meurtrier pédophile de *M le Maudit* devant le tribunal des bas-fonds ; les lépreux que le maharadjah d'Eschanapur enterre vivants], les fous [le fils du docteur Mabuse].

2.2.2 La mort rôde : les bas fonds

Entre les souterrains expressionnistes de *Metropolis* et les grottes du monde moderne de *Matrix*, Fritz Lang s'inspire de la réalité des souterrains refuges des villes anglo-américaines :

- Les quais du métro de Londres servent d'abri durant les bombardements dans *Ministry of Fear* (1944) [*Espion sur la Tamise*] mais où la mort rôde, sous la forme d'une confession de meurtre.

- Dans *Furie* (1936), la prison constitue un refuge illusoire et provisoire contre les foules menaçantes des grandes villes.

Les villes de Fritz Lang sont toujours menacées de mort par leur monde souterrain. Dans *Metropolis*, c'est de la révolte ouvrière dans les entrailles de la terre et de la destruction de machines que doit disparaître la ville engloutie par les eaux et privée de lumière, la mort des enfants étant le symbole de l'anéantissement de tout avenir possible.

Le royaume des morts envahit peu à peu l'espace des vivants : murs où s'allonge l'ombre du tueur dans *M Le Maudit*.

C'est aussi les ouvriers qui gravissent un immense escalier ; esclaves, ils sont précipités dans les flammes de la machine Moloch chargé d'anéantir toute vie humaine. La mort rôde, comme la prémonition de la Shoah.

2.2.3 Une ville symbolique et irréelle

Fritz Lang ne cherche pas à filmer la ville telle qu'elle est dans sa réalité mais à contrôler la topographie de plusieurs territoires à partir d'une unique obsession. Il préfère le studio à la ville réelle :

> D'une manière générale, je crois préférer le studio - plus de contrôle - sauf pour le western où l'on a besoin de grands espaces. Mais je vais vous donner un exemple : pour *Hangmen Also Die* [*Les Bourreaux meurent aussi*], on avait construit une espèce de ville européenne - Prague - sur le site où Chaplin avait ses studios, et je devais tourner un plan avec une flaque d'eau où se reflétaient un panoramique vers le haut et je la voyais traverser la rue. Faire cela dans une vraie rue aurait pris trop de temps, et je ne vois pas pourquoi on perdrait du temps. [301]

3.3 *Metropolis* : ville imaginaire née en studio

3.3.1 Une ville totale

Fritz Lang donne une vision très large de la ville, non seulement parce que de très nombreux plans larges la donnent à voir dans son intégralité, mais aussi parce que de nombreux lieux sont parcourus.

---

[301] DVD Bonus, *Metropolis*, Edition collector, Documentaire, MK2, 2004.

Voici les éléments qui font partie du paysage urbains :

- La ville supérieure est remplie d'immeubles, de rues, de chemins de fer et au-dessus le trafic aérien.

Deux corps étrangers sont dans la ville supérieure moderne : la vieille maison de Rotwang et la cathédrale gothique.

- La nouvelle tour de Babel. Erich Kettelhut l'avait imaginé dans ses premiers croquis :

    - Dans un premier croquis, une cathédrale médiévale entourée de gratte-ciel modernes, occupe le centre de la ville.

    - Dans un deuxième croquis, la cathédrale est remplacée par la tour de Babel dont le dernier étage servirait d'aérodrome en forme d'étoile.

- Le club des fils, avec le stade et les jardins éternels, terrains de jeux pour la jeunesse dorée de *Metropolis*.

- Yoshiwara, est le club de divertissements de la ville.

Plus bas, c'est le monde ouvrier, le quartier des machines que l'on peut atteindre seulement par les escaliers :

- La machine M.

- La machine Moloch.

- La machine « paternoster » [les aiguilles].

- La machine centrale : centre énergétique de la ville.

Plus profond, les catacombes sont atteignables seulement par des escaliers, des conduits et des couloirs en pente. Au milieu des catacombes se trouve une crypte.

> Les constructions du film n'insinuent pas un monde cohérent ou fermé. Certaines constructions apparaissent dans le film directement sous une forme architecturale. Des esquisses d'une architecture non exécutées, ni même destinée à être exécutée, une architecture fantastique et imaginaire, Lang a dit qu'il vivait à travers les yeux. [302]

Metropolis légitime ainsi une ville qui pourtant n'a pas de fondement réel puisqu'elle est constituée à partir de maquettes et de dessins inspirés par la vision de New York.

On retrouve bien la verticalité de Manhattan avec son architecture gigantesque. Les jeux de lumière rappellent également l'éclairage si particulier de cette ville. L'impression de démesure est donnée par les wagons minuscules du métro aérien que l'on voit passer. L'opposition entre la ville du haut et la ville souterraine est une métaphore évidente du processus de ségrégation socio-spatiale qui s'étend à New York au fur et à mesure de la croissance de la ville.

3.3.2 Les maquettes

Metropolis est une ville entièrement constituée à partir de maquettes en 2D, 3D et de dessins. Rien n'y est réel. En cela, le film de Fritz Lang fait figure de pionnier. Les images de ce film, spectaculaires à l'époque, le sont encore aujourd'hui et son esthétisme moderne a inspiré de nombreux réalisateurs, compositeurs et designers :

- *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott.

- *Metropolis* de Fritz Lang revisité en (1984), par le compositeur Giorgio Moroder qui rachète les droits d'auteur du film. Il réalisa une version musicale du genre « New Wave » avec des chansons d'Adam and the Ant, Pat Benatar, Bonnie Tyler et Freddie Mercury. La version est entièrement coloriée, remontée et comporte quelques plans inédits.

- Le groupe Queen [Freddie Mercury] l'utilise en video-clip, *Radio Gaga* (1984), de David Mallet.

- Madonna *Rips Off Metropolis* [*Part I*] en 1989 ; *Rips Off Metropolis* [*Part II*] en 1994.

- Enfin le japonais Rintaro avec son manga à effets spéciaux *Metropolis* (2001).

[302] DVD Bonus, *Metropolis*, Edition collector, Documentaire, *op. cit.*

Dans notre corpus, les influences de *Metropolis*, se retrouvent dans *Immortal* et dans la trilogie *Matrix*. Ils font tous référence à *Metropolis*.

Fritz Lang revient sur l'ampleur de ce travail :

> [...] L'architecture de la ville de *Metropolis* ne pouvait être que le fruit de l'imagination car il n'existait pas de 'style moderne' d'où tirer son imagination. A cette époque, on luttait plutôt pour imposer de nouvelles possibilités d'expression dans le domaine de l'architecture. La préparation de *Metropolis* prit autant de temps que la réalisation complète de deux parties du film *Les Niebelungen*. Et certains détails techniques accrurent encore notre travail. L'élément qui nous coûta le plus de temps et d'efforts fut la route principale de *Metropolis*, au bout de laquelle on aperçoit la nouvelle 'tour de Babel', s'élevant à 500 mètres de hauteur. Il n'était pas question de la construire réellement. J'ai fabriqué un modèle réduit et reconstitué l'énorme trafic de cette route à l'aide de trucages. Je n'irai pas jusqu'à énumérer précisément tous les procédés utilisés, mais on peut aisément imaginer la minutie et l'application que cette réalisation nous a demandé pour insérer les avions, les autoroutes, les voitures et les gens à l'image. Nous avons travaillé presque six semaines pour que le résultat défile deux fois six secondes à l'écran. [303]

L'équipe de tournage utilise trois-cents petites voitures pour ce plan et chacune d'entre elles devait être déplacée de quelques millimètres après chaque prise de vue, cela pour chaque phase distincte de l'image. *Metropolis* fait appel à un travail innovateur, techniquement et artistiquement. Par moment, le film de Fritz Lang utilise des techniques qui seront reprises par le cinéma d'animation.

Un plan panoramique du jardin Éternel est filmé avec une caméra Debrie. Ce jardin est créé à partir d'une petite maquette, sous la forme d'un prospectus dessiné. La maquette devant être photographiée au plus près à cause de sa petite taille, la caméra doit être strictement immobile.

Erich Kettelhut, le responsable des trucages en peinture, peints des motifs de façon naturaliste pour obtenir un résultat semblable à des photographies sur des formats cartonnés de 40 × 60 cm. Sa palette va du noir au gris moyen.

Seules, les fenêtres, constamment illuminées sont traitées avec des tons plus clairs. Pour balayer un faisceau lumineux de droite à gauche sur le mur d'un immeuble, Erich Kettelhut efface à droite autant de millimètres du rayon lumineux qu'il en dessine à gauche. Ensuite, l'image est éclairée et l'on répète le processus jusqu'à ce que le rayon lumineux disparaisse de l'image. Erich Kettelhut doit préparer environ un millier d'images distinctes, soit 25 images par seconde.

---

[303] DVD Bonus, *Metropolis*, Edition collector, Documentaire, *op. cit.*

Le décor de la grande rue du quartier des affaires résulte de la combinaison de représentations en 2D et 3D, une maquette en relief avec un arrière plan dessiné, le rapport des constructions de l'avant-plan selon la hauteur simulée est de 1/16, le rapport de la nouvelle tour de Babel dessinée en avant-plan est de 1/100^{e}, soit 3,5 mètres pour 350.

La confrontation de la 2D et 3D se pose déjà avant la trilogie *Matrix* et avant *Immortal*. Elle permet de mettre en scène l'espace d'un futur par l'utilisation primaire du dessin et des maquettes.

3.3.3 Les SFX

Metropolis, comme les films contemporains de science fiction tournés en images de synthèse, sont toujours le résultat d'innovation technique. Pour *Immortal* [d'Enki Bilal], la création de dix huit nouveaux logiciels de 3D fut nécessaire. À son époque, *Metropolis* est un film pionnier qui permet de mettre au point des effets spéciaux. L'utilisation de trois effets spéciaux vus par Fritz Lang à Hollywood nécessite des adaptations propres à son projet.

Dans les années 20, les maîtres des effets spéciaux ne sont pas encore américains, mais européens. La maîtrise britannique, française, scandinave n'a rien à envier aux départements naissants d'outre Atlantique.

Parmi les spécialistes européens, on peut relever l'importance d'Eugen Schüfftan. Il est peintre, architecte et assistant de Hans Poelzig à l'École des Beaux-Arts de Berlin. Eugen Schüfftan mène de nombreuses recherches sur le cinéma qui l'amènent à mettre au point, en 1923, un procédé qui portera son nom.

Magistralement employé dans *Metropolis*, la technique permet de relier en un plan, sur le plateau de tournage, acteurs et miniature. Le lien est réalisé à travers un miroir, placé à 45° par rapport à la caméra. La surface argentique qui ne réfléchit pas l'image de la maquette, placée à droite, sera grattée, pour laisser apparaître le plateau - avec les acteurs, et le décor du bas.

L'effet de miroir Schüfftan permet la combinaison des maquettes et des décors réels. Eugen Schüfftan est parti du constat que les images étaient statiques à l'époque et qu'il n'y avait pas de profondeur.

Simple en apparence, l'application de cet effet nécessite néanmoins de nombreux essais, afin de caler précisément la miniature par rapport au décor qu'elle prolonge.

Les espaces gigantesques [très grande hauteur] vus dans *Metropolis* sont le plus souvent le résultat de ce trucage. Seule la partie du bas du décor est construite, le haut du décor étant le résultat de l'effet Schüfftan. Ainsi, les constructions de la place centrale de la cité ouvrière, les étapes inférieures furent construits à une échelle 1/1e. Les étages supérieurs font partie d'une maquette reflétée.

Au niveau du stade des fils, le train et la partie inférieure du mur font dix mètres de haut, la partie supérieure comprenant les contreforts et la construction avec la coupole à l'arrière-plan est une maquette reflétée et fait 1/20e de la dimension simulée.

Par opposition aux techniques de laboratoire, elle offre le mérite de donner un résultat immédiat et sans aucune manipulation de la pellicule, ce qui fait systématiquement perdre en qualité. La même maquette est utilisée pour un autre plan, auquel on ajoute quelques contreforts et une avenue sur laquelle roule une voiture, et où parallèlement deux colonnes d'ouvriers passent leur chemin.

Dans les années trente, la technique se déploie, à mesure que les maquettes prennent leur place dans l'économie cinématographique. Alfred Hitchcock, dans sa période britannique, utilise de nombreuses fois une technique qui lui offre un contrôle précis sur l'image finale. Alfred Hitchcock explique : « Pour *Blackmail* (1929), les producteurs ignoraient le procédé Schuftan et n'auraient pas eu confiance ; alors j'ai tourné les scènes truquées à leur insu [304] ».

Au même moment, Schüfftan s'exile aux États-Unis, comme nombre de ses collègues. Il apporte un précieux savoir faire à l'industrie hollywoodienne. Au passage, Schüfftan américanise son nom en Schuftan. Il se destine sur place à une carrière de chef opérateur car son procédé peu à peu est remplacé par le laboratoire, à mesure que la tireuse optique se perfectionne et que la couleur se généralise.

Metropolis fait également appel à un autre effet spécial qui est l'exposition multiple, réalisée non plus en faisant des copies superposées avec une machine de tirage, mais lors de la prise de vue - dans la caméra - sur la pellicule qui été rembobiné plusieurs fois.

[304] TRUFFAUT François, *Hitchcock*, Paris, Ramsay, 1983, p. 51.

Si la machine M se transforme en Moloch, c'est que les miroirs sont placés devant la caméra, dans lesquels la maquette de la tête du monstre apparaît. Grâce à la combinaison de l'effet Schüfftan et des miroirs coulissants on peut insérer la tête de Moloch qui se trouve en face de la machine Moloch et qui apparaît de haut en bas dans la machine.

Fritz Lang explique que Günther Rittau, responsable des trucages photographies, l'aide beaucoup sur *Metropolis* notamment lors de la création de l'être artificiel, au moment où un être humain est créé à partir d'un robot métallique.

Il explique que le même morceau de négatif est utilisé jusqu'à trente fois. On photographie d'abord la machine à forme humaine sur le socle. Puis on remplace le personnage par une silhouette noire. Autour d'elle, on fait se déplacer deux lumières au néon, deux tubes en forme de rond de haut en bas, cela de façon répétée par le biais d'un espèce d'ascenseur que l'on filme derrière une plaque de verre sur laquelle est étalée une couche de graisse. C'est seulement à la fin que l'on filme, sans la plaque de verre graissée, les décharges électriques auprès des câbles de branchement.

Les figures [voir *Les 7 péchés capitaux et la mort*] sont des acteurs qui se revêtent d'une couverture de jute épaisse et dure. Leurs têtes sont enfouies sous des masques qui comprennent la tête entière. Ils sont en bois malléable, un matériau qui vient à peine d'apparaître sur le marché. On peut le scier, le râper, le limer et l'aiguiser. La machine à forme humaine est faite du même matériau, une femme est à l'intérieur de la structure qui est démontable comme une armure.

4.4 La ville expressionniste

4.4.1 Définition de l'expressionnisme

L'expressionnisme : il ne s'agit ni d'une école, ni d'un mouvement conscient et théorisé. L'expressionnisme est en fait le résultat de l'interaction des recherches de l'avant-garde au théâtre et dans les arts plastiques, en liaison avec le renouveau littéraire. Il atteint le film par le biais d'une thématique dont le romantisme débouche sur l'angoisse, l'horreur et le dédoublement, à travers la littérature et les légendes du fonds germanique et juif, qu'illustrent, par exemple, les deux *Golem* (1914 et 1920), de Wegener et *Le Faust* (1926), de Murnau.

On a pu voir, après coup, dans la résurgence de ces thèmes et le climat de grands films comme *Nosferatu le vampire* (1922), de FW. Murnau, ou *Metropolis* de Fritz Lang, une prescience de la montée du nazisme et des prochaines tragédies politiques, débouchant sur le conflit mondial.

Cette expression esthétique et thématique apparaît dans la production austro-allemande entre 1913 et 1933.

Ces dates extrêmes sont un peu larges afin d'englober les amorces du courant expressionniste au cinéma, avec *L'Étudiant de Prague* (1913), de Stellan Rye, interprété par Paul Wegener, et, pour la fin du mouvement, par *L'Altantide* (1932), de G.W. Pabst et *Le Testament du docteur Mabuse* (1933), de Fritz Lang.

Principaux traits caractéristiques de l'expressionisme au cinéma :

1) Utilisation de faux décors en studio. L'Allemagne est en ruine et le retrait dans le studio permet d'échapper à la réalité.

2) Maquillage et jeu des acteurs exagérés [tradition théâtrale].

3) Lumière très expressive, utilisation de l'ombrage et du clair-obscur.

4) Utilisation de la couleur par la teinture de la pellicule [Exemple : le bleu = la nuit].

5) Angles de caméra étranges et utilisation de caches afin de créer un nouveau cadre.

6) Prolifération de lignes obliques [escaliers, fenêtres, portes] et de lignes courbes [arches].

7) Cinéma du contraste : noir et blanc, l'oblique et la courbe, le monde naturel et le monde surnaturel [transitions nombreuses], le bien et le mal.

8) Sujets sombres et lugubres [représentant l'état psychologique de l'Allemagne].

9) Naissance du véritable cinéma d'horreur.

L'escalier est un élément très présent dans le cinéma expressionniste : *Escalier de service* (1921), est réalisé par Leopold Jessner, metteur en scène de théâtre expressionniste, accompagné du peintre décorateur Paul Leni, qui joue sur la symbolique des marches. Leopold Jessner utilise les escaliers dans le théâtre et le cinéma pour faire varier la disposition des comédiens et des acteurs. Cela lui permet de montrer les états d'âmes afin d'exprimer visuellement l'exaltation ou la

dépression. L'escalier sert à afficher la supériorité ou l'infériorité psychologiques, sociales des personnages. Les escaliers représentent le « *Werden* » [le « Devenir »].

> À l'aide d'une déformation créatrice, affirme Georg Marzynski dans '*Method des Expressionismus'* (1921), l'artiste dispose de moyens lui permettant de représenter avec intensité la complexité psychique : en reliant à une complexité optique, il peut restituer l'expression de son 'âme'. Les expressionnistes ne font appel qu'à des images disposées dans la mémoire, c'est ainsi qu'ils en viennent tout naturellement à ces murs obliques et ses escaliers tordus qui n'ont aucune réalité, Ces 'images imaginées' ont pour caractéristique de représenter une scène de biais, vue d'en haut, en plongée, comme si l'on était au sommet, au milieu ou à la base d'un escalier ou d'une échelle. [305]

Les escaliers peuvent être le symbole de la tyrannie, de la folie. C'est le cas le plus représentatif du cinéma expressionniste allemand avec *Das Cabinet des Doctor Caligari* [*Le Cabinet du Dr Caligari*] (1919), de Robert Wiene et *Von morgens bis mitternacht* [*De l'aube à Minuit*] (1920), de Karl Heinz Martin.

- Dans *Das Cabinet des Doctor Caligari*, Robert Wiene se sert de l'escalier en colimaçon pour donner l'impression de gravir les marches à l'infini. Cela évoque la folie, il exploite de nouveau l'escalier dans *Genuine* (1920).

- *Von morgens bis mitternacht*, Karl Heinz Martin place des fonctionnaires sur des hauts tabourets. De ce fait, ils sont rendus inaccessibles par ce simulacre de micro-pouvoir.

- *Faust* (1926), de Friedrich Wilhelm Murnau. Les pestiférés attendent dans l'escalier leur rédemption.

- Pour être jugé, *M le maudit* est jeté dans les escaliers au bas duquel l'attend un tribunal composé d'une foule de malfrats.

- L'escalier conduit à la mort : pour rejoindre Lucy *Nosferatu* gravit les escaliers qui vont le mener à son anéantissement.

[305] *Le cinéma expressionniste allemand*, *Splendeurs d'une collection*, La cinémathèque française, Paris, de La Martinière, 2006, p. 159.

La nuit, bordée de maisons aux fenêtres éclairées, la rue aux réverbères allumés et aux enseignes lumineuses, est le lieu des rencontres d'une nuit avec les prostituées ou celui des mauvaises rencontres, de la perdition.

Das Cabinet des Docteur Caligari : intérieur expressionniste. L'escalier est éclairé par un clair-obscur ; il n'a pas de fond et se termine dans le noir absolu. Le plancher est incliné. Les meubles [table, tabourets] sont très hauts.

À l'extérieur, la rue est difforme. Les réverbères sont penchés et allumés. Les maisons sont inclinées et donnent une impression de rétrécissement, d'étouffement. *Das Cabinet des Doctor Caligari* penche lui aussi. Tout le village est distorsionné. Cesare, la créature de la nuit dort dans son cercueil. La ville menacée étouffe.

À la différence d'une ville ou d'un village, la nature est sublime. Elle renferme ses secrets, ses légendes, ses histoires avec ses hauts sapins perdus dans la brume.

> Il faut, disent les expressionnistes, se détacher de la nature et s'efforcer de dégager 'l'expression la plus expressive' d'un objet. Les jardins déchiquetés de *Caligari* et de *Genuine* ou ceux, exubérants, de *Metropolis*, sont des lieux inquiétants où tout peut arriver. Un arbre en fleur se transforme, dans Les *Nibelungen* de Fritz Lang, en tête de mort. L'énorme dragon Fafner agonise dans une forêt hantée de créatures magiques. Exaltation de la brume, de l'énigmatique clair-obscur. Le 'Walhalla' - symbole de l'effrayante solitude - est envahi d'une grisaille où règnent des héros réfractaires et des dieux ennemis. [306]

La force et le mystère de la nature du cinéma expressionniste ne sont guère exploités dans *Immortal* et ni dans la trilogie *Matrix*.

La séquence finale de *Matrix Revolutions* est vraiment la seule à suggérer la nature bien que le paysage soit encombré par la ville et ses gratte-ciels en arrière-plan. Dans *Matrix*, les cadrages ne mettent pas en valeur la puissance de la nature qui s'enferme trop dans le monde artificiel.

Au contraire, par sa présence, la nature d'*eXistenZ* donne plus d'ouverture à la diégèse et laisse des imaginaires possibles pour transporter le spectateur.

Lors de la fuite de Ted Pikul et d'Allegra dans le 4 × 4, la nature présente une forêt de sapins évoquant les peintures du romantisme allemand. Il faut essayer de pénétrer la sombre

[306] *Le cinéma expressionniste allemand*, *Splendeurs d'une collection*, La cinémathèque française, *op. cit.* p. 76.

forêt, brumeuse, qui peut ouvrir sur plusieurs imaginaires. Voir notamment *Un lac* (2009), de Philippe Grandrieux.

> La nature dans *Faust* de Murnau fait l'objet d'un travelling fantastique, où la caméra survole forêt, lacs, rivières, montagnes. Le voyage dans les airs de Faust, en compagnie de Méphisto, rencontre un vol d'oiseaux décharnés. *L'Aurore*, plus tardif, de Murnau, le lac envahi par un brouillard persistant, est l'endroit idéal pour noyer la femme avec qui l'on ne veut plus vivre. [307]

Dans *L'Aurore*, la nature dramatisée inquiète le spectateur, par le barrage qu'elle crée, face à l'humain de par son environnement parfois hostile.

L'influence du romantisme et la peinture de Caspar David Friedrich transparaissent dans les paysages du cinéma expressionniste. Lors du voyage dans les airs avec Méphisto, on reconnaît le paysage au rocher du tableau *Der Wandererüber dem Nebelmeer* [Le Voyageur contemplant une mer de brume (1817-1818)].

L'Aurore, présente aussi, comme un défi, l'inconnu de la ville, la circulation des voitures, la foule, l'espace de la foire.

En parallèle, il faut affronter les espaces de la campagne avec une nature hostile dominée en majeure partie par les arbres, les branches et les roseaux. L'eau et la tempête déchaînent des forces prégnantes et méconnues d'une nature incontrôlable par l'homme.

La ville de *Faust*, est sous le contrôle de Méphisto qui crée de l'ombre avec sa cape pour amener la maladie, la peste, la guerre et la famine. Il faut descendre en profondeur pour accéder au village. Le film montre un village ancré dans ses racines.

> L'expressionniste ne voit plus, il a des 'visions'. Les usines, maisons, appartements n'existent pas, proclame l'écrivain Kasimir Edschmid : seule existe la vision intérieure qu'ils provoquent. Les faits et les objets ne sont rien en eux-mêmes : il faut approfondir leur essence, discerner ce qu'il y a au-delà de leur forme accidentelle. C'est la main de l'artiste qui à travers eux s'empare de ce qui est derrière eux et permettra la connaissance de leur forme véritable, libérée de l'étouffante contrainte d'une 'fausse réalité'. Il faut que tout demeure à l'état d'esquisse, vibre de tension immanente et que soient sauvegardées une effervescence et une excitation perpétuelles. [308]

Nous constatons que la « fausse réalité » est une question prédominante de l'expressionnisme allemand. Il faut fuir cette « fausse réalité ».

---

[307] *Ibid.* , p. 76.

[308] *Le cinéma expressionniste allemand, Splendeurs d'une collection,* La cinémathèque française, *op. cit.* p. 94.

eXistenZ et la trilogie *Matrix* n'échappent pas à la fuite du monde. Ils empruntent aussi l'idée de vision intérieure, comme échappatoire à la réalité. Ils projettent un autre espace artificiel pour matérialiser leur vision intérieure d'hallucinés.

Les expressionnistes l'on fait avec les décors et les attitudes de jeu d'acteur.

Ted Pikul et Allegra affectent une certaine attitude quand ils sont dans le jeu, différente de leur réalité. Néo et son équipe de pirates sont différents dans les espaces virtuels.

Lotte Eisner, historienne de cinéma écrit :

> Cette 'vibration de l'âme', cette 'Stimmung', flotte aussi bien autour des objets que des personnes : c'est un accord 'métaphysique', une harmonie mystique et singulière parmi le chaos des choses. Le plus souvent, cette 'Stimmung' est créée par la lueur étiolée d'une lampe à pétrole, d'un chandelier ou même d'une fenêtre que traverse un rayon de lumière. Dans *M le Maudit* de Lang, la fumée des cigarettes se mêle aux vibrations lumineuses d'un lustre. Dans *Le Dernier des hommes*, Murnau crée un intérieur suffocant en accumulant sur les glaces des lavabos les reflets d'objets qui brillent dans la vapeur. Arthur von Gerlach dans sa *Chronique de Grieshuus* accroît l'intensité de l'atmosphère grâce à des lumières voilées, par des apparitions spectrales en surimpression. Le poids des dialogues muets de l'âme, l'atmosphère en vase clos du 'Kammerspiel' [théâtre de chambre], accentuent l'oppression du spectateur. [309]

L'âme, le double, dans *M le Maudit*, ce sont les reflets dans la vitrine du magasin de jouet, les reflets sur les couteaux mais aussi les ombres sur les murs. Reflets qui n'apparaissent pas dans *Nosferatu*. Seule son ombre est grandissante sur les murs, comme la cape de Méphisto dans *Faust*, qui recouvre le village, dans un jeu de lumière contrastée, du clair au sombre.

Les corps prolongés par des reflets ou des ombres immatérielles, sont comme celles des images de synthèses de *Matrix*, où les corps sont « désincarnés », sans « âme ».

4.4.2 Les films de ce courant

Parmi les films célèbres de cette époque on compte *Le Cabinet du docteur Caligari* (1919), de Robert Wiene et *Nosferatu* (1922), de F. W. Murnau.

Ces films mettent en avant les angoisses d'un pays, l'Allemagne, déchue durant la première guerre mondiale.

---

[309] *Le cinéma expressionniste allemand, Splendeurs d'une collection*, La cinémathèque française, *op. cit.* p. 94.

Les films expressionnistes se démarquent par l'utilisation de décors artificiels et de cadrages obliques, par des personnages monstrueux et des éclairages dramatiques, outre des scénarios où le destin, la folie et la mort ont une place prédominante.

Metropolis a été produit à une époque où l'esthétique expressionniste commençait déjà à laisser place à une présentation plus réaliste au cinéma mais les traces de son influence sur Fritz Lang sont clairement visibles dans plusieurs séquences de son film.

La symétrie géographique avec laquelle le réalisateur compose ses foules, l'utilisation de nombreux schèmes d'éclairages dynamiques, comme par exemple la poursuite de Maria par Rotwang dans les catacombes et les décors gigantesques qui écrasent les ouvriers de la grande cité, sont autant d'indices qui permettent de déceler une influence expressionniste importante chez Fritz Lang. *Metropolis* est donc à la fois une œuvre qui appartient pleinement à son époque tout en étant le film qui devait ouvrir une nouvelle ère de prospérité pour son studio mais son influence dépasse très largement son contexte de production.

4.4.3 L'appartenance de *Metropolis* à ce courant

La déshumanisation des ouvriers est poussée à son extrême. Non seulement, ils n'incarnent plus que des forces élémentaires mais le corps humain est traité comme un élément du décor. La machine dévore les hommes. Les travailleurs écrasés par le décor sont vus généralement de dos, filmés en plan général. Ils marchent les épaules voûtées, la tête tombant sur la poitrine, les bras collés au corps. Leurs pas réguliers épousent le rythme des machines [allusion au taylorisme]. Les costumes gris achèvent de les dépersonnaliser, de les fondre dans la monotonie. Leur masse s'ordonne de façon géométrique [blocs carrés, rectangles], façon de montrer qu'ils ont perdu toute personnalité.

La vision de Fritz Lang de la ville est très proche de celle des expressionnistes. C'est le lieu de la démesure, de l'aliénation des hommes dévorés par le gigantisme. C'est une vision assez pessimiste de la ville qui divise les hommes et non qui les rassemble. En même temps, la ville reste fascinante [plans d'ensemble, avion au milieu de la jungle urbaine].

Pourtant, Fritz Lang s'est toujours défendu d'être expressionniste. Murnau, Pabst, Wegener, Leni et Lupu Pick ne se sont eux-mêmes que brièvement sensibilisés à l'expressionnisme pur. De plus, l'expressionisme lui-même a des limites. Le scénario suscite l'intérêt des décorateurs, mais leur parti pris du décor théâtral conduit à une impasse. Le cinéma

ne peut en effet se soumettre au décor de théâtre sans compromettre ou perdre sa propre relation à l'espace, à la liberté qu'exige la caméra, et à quoi se plient déjà les décors.

Bien que se défendant d'appartenir au courant expressionniste, Fritz Lang reconnaît, dans les *Cahiers du Cinéma*, de 1965 : « J'ai été très influencé par l'expressionnisme ; on ne peut traverser une époque sans être influencé par quelque chose [310] ».

L'important est de constater que Fritz Lang ne s'est pas enfermé dans le systématisme et a conservé sa liberté de créateur tout en s'inspirant de son époque

Metropolis et *Matrix Reloaded*

Nous allons faire l'analyse de deux séquences extraites, respectivement des films : *Metropolis* et *Matrix Reloaded* pour les comparer par la suite.

Malgré les années qui séparent ces deux œuvres, leurs propos sont identiques. Il s'agit du pouvoir et du contre pouvoir, contre pouvoir exercé par les ouvriers de *Metropolis* et le peuple de Zion, dans *Matrix Reloaded*, à l'encontre des machines qui avilissent les hommes jusqu'à leur mort.

Suite aux analyses, nous découvrirons de nombreux parallélismes entre les deux films, d'un point de vue formel, de tournage, de jeu d'acteurs et d'idéologie.

Analyse de la séquence de *Metropolis*

Séquence 1 : 01 : 20 : 40 à 01 : 26 : 54

La séquence se déroule dans la salle des catacombes, lors d'une réunion entre « la créature », qui est le sosie de Maria, et les ouvriers. Elle est montée en parallèle avec la venue de Feder, fils de Joh Fredersen, maître de Metropolis.

Feder est accompagné de Josuphat, l'espion du maître de la ville. Ils descendent les escaliers qui mènent aux catacombes.

Pendant ce temps, à l'intérieur d'une mansarde, Rotwang l'inventeur de Joh Fredersen est avec la vraie Maria, l'amoureuse de Feder qu'il a capturée.

[310] MESNIL Michel, « Le Jugement », *Cahiers du cinéma*, n° 179, août 1965.

PLAN N° 1 : vue latérale droite, plan demi-ensemble, caméra fixe et subjective.

Dans la mansarde, Rotwang est assis à une table avec Maria. Il se penche et parle en brandissant sa main gantée, droit devant, pour menacer. Assise et penchée, Maria regarde vers le sol.

PLAN N° 2 : interstice sur fond noir.

Rotwang dit à Maria : « Joh Fredersen veut que ceux des profondeurs [les ouvriers] se mettent dans leur tort par la violence, afin d'avoir le droit d'employer la violence contre eux… »

PLAN N° 3 : vue latérale droite, plan demi-ensemble, caméra fixe et subjective.

L'air menaçant de sa main gantée mise en avant, Rotwang parle Maria. Elle se redresse sur sa chaise. Elle se tient la tête à deux mains et l'appuie sur le mur. Puis, elle se retourne et s'appuie sur la table pour pleurer de désespoir. Rotwang se tourne vers elle et la regarde.

PLAN N° 4 : interstice sur fond noir.

Rotwang lui dit : « Lorsque tu parlais à tes pauvres frères, tu prêchais la paix Maria… Quelqu'un sur ordre de Fredersen déchaine aujourd'hui les passions contre elle. »

PLAN N° 5 : vue latérale droite, plan demi-ensemble, caméra fixe et subjective.

Appuyée sur la table, Maria pleure. Rotwang la regarde et se rapproche en lui tendant les mains.

PLAN N° 6 : vue frontale, plan en surimpression composé d'un mélange d'images dont les personnages sont actifs. Les personnages exécutent des mouvements, se lèvent, parlent, grimacent.

En bas, à droite du cadre, le visage de la créature regarde, les yeux exorbités. Elle se met à parler, cligne d'un œil et sourit.

En haut du cadre, sur la gauche, une foule d'ouvriers se lèvent, se déplacent en piétinant de gauche à droite.

D'autres visages de différentes tailles sont également présents à l'image.

Deux énormes yeux sont à gauche, en bas du cadre. D'autres visages apparaissent sur l'image.

PLAN N° 7 : vue latérale droite, gros plan, caméra fixe et subjective.

A gauche du cadre, on voit Rotwang, les mains sur la table, les paumes retournées vers le ciel. De dos, Maria est appuyée à la table ; elle se redresse pour regarder Rotwang puis recule sur sa chaise.

PLAN N° 8 : interstice sur fond noir.

Rotwang lui dit : « Elle va détruire la foi qu'ont les gens en la personne du médiateur [Feder] ! »

PLAN N° 9 : vue frontale, plan américain, au début du plan, la caméra est fixe, puis un mouvement de la droite vers la gauche, et un autre de la gauche vers la droite. Caméra subjective.

Dans la salle des catacombes, la créature est devant l'autel où sont allumés les cierges. Derrière l'autel, des crucifix en bois sont dressés. Les bras en croix, la créature parle aux ouvriers. Puis, elle les resserre, les tend vers eux en se tournant pour balayer l'assemblée. Raccord mouvement.

PLAN N° 10 : vue latérale droite, du point de vue des ouvriers, plan de demi-ensemble, caméra fixe.

Dans la salle, la créature est devant l'autel où sont allumés des cierges et derrière des crucifix en bois sont dressés. La créature parle aux ouvriers bras tendus ; elle avance vers eux. Raccord mouvement.

PLAN N° 11 : vue latérale gauche, plan américain, mouvement de caméra latéral vers la droite pour suivre la créature.

Devant l'autel, la créature parle aux ouvriers. Les bras tendus, elle avance vers eux. Raccord mouvement.

PLAN N° 12 : vue latérale droite, point de vue des ouvriers, plan demi-ensemble, caméra fixe.

Dans la salle, la créature est devant l'autel où sont allumés les cierges, derrière elle, les crucifix sont dressés. La créature parle aux ouvriers bras tendus ; elle avance vers eux. Les ouvriers avancent vers elle. Ils se tiennent par les épaules. La créature recule bras tendus. Des ouvriers se redressent. Raccord mouvement.

PLAN N° 13 : vue latérale gauche, plan américain, mouvement de caméra latéral vers la droite pour suivre la créature.

Devant l'autel, la créature parle aux ouvriers bras tendus puis elle regarde à sa droite. Raccord mouvement.

PLAN N° 14 : vue frontale en plongée, plan demi-ensemble, caméra fixe.

En bas du cadre, sur la droite, un ouvrier est agrippé sur un roc de pierre, situé devant l'autel. L'ouvrier regarde en direction de la créature accompagnée d'autres ouvriers en contrebas du roc.

PLAN N° 15 : vue frontale, plan américain, mouvement de caméra latéral de la droite vers la gauche pour suivre le créature jusqu'à la fin du plan.

Devant l'autel, bras repliés, la créature parle à l'assemblée puis elle regarde à sa droite. Elle se tourne complètement, les bras en croix pour regarder à gauche du cadre. Raccord mouvement.

PLAN N° 16 : vue latérale gauche, plan demi-ensemble, caméra fixe.

Devant l'autel, la créature se tient corps penché, bras repliés ; elle parle aux ouvriers. Dans le bas du cadre, à droite, il y a trois ouvriers. Ils se tiennent par l'épaule. Le dernier est appuyé sur le roc de pierre carré situé devant l'autel. Un autre homme est en bas, il est au milieu du cadre et s'agrippe au roc pour s'élever. D'autres ouvriers avancent également vers le roc ; la créature s'approche d'eux. En surgissant dans le cadre, par le bas, d'autres hommes se rapprochent et s'agrippent les uns aux autres par les épaules. Le créature se tourne vers sa gauche en parlant les bras tendus puis les ouvre en croix.

PLAN N° 17 : interstice sur fond noir.

Le créature aux ouvriers : « Vous savez que j'ai toujours parlé en faveur de la paix… mais votre médiateur n'est pas venu… »

PLAN N° 18 : vue frontale, plan américain, mouvement de caméra latéral de la gauche vers la droite pour suivre le créature.

Bras en croix, la créature parle avec plus de ferveur à l'assemblée, elle va se placer devant l'autel puis elle replie les bras sur la poitrine.

PLAN N° 19 : vue frontale en plongée, plan général, caméra fixe.

Les ouvriers regardent vers le haut. Ils s'agitent, avancent vers la créature.

PLAN N° 20 : vue frontale, plan américain, caméra vers le bas puis vers le haut en panoramique pour suivre les gestes de la créature.

Bras en croix, la créature se penche. Elle tend les deux bras, droit devant, vers les ouvriers pour leur parler de plus près. Elle se redresse, recule et ouvre de nouveau les bras en croix. Faux raccord mouvement.

PLAN N° 21 : vue latérale droite en plongée, plan demi-ensemble, caméra fixe.

Devant l'autel, la créature est de profil, penchée vers les ouvriers qui se situent à sa droite. Elle tend son bras droit devant et tient l'autre replié. Devant deux rocs de pierre disposés de part et d'autre de l'autel, des ouvriers la regardent et l'écoutent. Elle se retourne face à l'assemblée qui tape deux fois de suite sur leur torse.

PLAN N° 22 : point de vue des ouvriers, dans la fosse, vue latérale droite, plan demi-ensemble, caméra fixe.

Un groupe d'ouvriers attentif se penche vers le roc situé devant l'autel pour se rapprocher de la créature.

PLAN N° 23 : point de vue de la créature, en plongée, vue latérale gauche, plan demi-ensemble, caméra fixe.

L'air en colère, deux ouvriers sont agrippés sur le roc. Derrière eux, d'autres les suivent dans cette attitude. Ils regardent vers le haut.

PLAN N° 24 : vue frontale, plan américain, caméra fixe.

Les bras ballants le long du corps, derrière le dos, la créature est légèrement de profil tournée vers la gauche du cadre. Elle se remet face à l'assemblée. Elle lève son bras droit puis elle le baisse devant les ouvriers pour s'affirmer.

PLAN N° 25 : interstice sur fond noir.

La créature aux ouvriers : « Vous avez assez attendu comme ça ! Votre heure est venue ! »

PLAN N° 26 : vue latérale droite, en plongée, plan général, caméra fixe.

Les ouvriers crient et lèvent leur bras, poings serrés.

PLAN N° 27 : vue latérale droite, plan demi-ensemble, caméra fixe et subjective.

Dans la mansarde Maria lâche la main gantée de Rotwang. Elle s'adosse au mur et se tient bras croisés sur les deux épaules. Elle est terrifiée.

PLAN N° 28 : vue latérale gauche, plan demi-ensemble, caméra fixe et subjective.

Dans la mansarde, Rotwang tend sa main gantée ouverte posée sur la table en direction de Maria.

PLAN N° 29 : interstice sur fond noir.

Rotwang dit à Maria : « J'ai trahi Joh Fredersen ! Ce n'est pas sa volonté que respecte ton sosie [la créature] – mais uniquement la mienne ! »

PLAN N° 30 : vue latérale gauche, plan demi-ensemble, caméra fixe et subjective.

Rotwang tend sa main gantée à Maria en se rapprochant. Elle est adossée, tête au mur, face à Rotwang et tient ses deux épaules avec ses bras croisés. Elle est de plus en plus terrifiée, ses mains tremblent.

PLAN N° 31 : vue frontale, gros plan, caméra tremblante et subjective.

Devant l'autel des catacombes, la créature parle aux ouvriers. Elle balaie du regard toute l'assemblée. Elle crie et tire de ses deux mains sur son col.

PLAN N° 32 : interstice sur fond noir.

La créature : « Qui est la chair à pâtée vivante pour les machines de *Metropolis* - ? »

PLAN N° 33 : vue latérale droite, gros plan, mouvement de caméra vers le bas avec le geste des ouvriers. Caméra subjective.

Les hommes frappent de leurs poings sur leurs torses pour affirmer qu'ils sont d'accord avec ses arguments.

PLAN N° 34 : vue latérale gauche, gros plan, mouvement de caméra vers le bas avec le geste des ouvriers. Caméra subjective.

Appuyée sur le roc, la créature poursuit sa harangue aux ouvriers. Les hommes se frappent de nouveau le torse pour montrer qu'ils subissent les conséquences des machines. L'assemblée se met à crier.

PLAN N° 35 : interstice sur fond noir.

La créature : « Qui graisse les jointures avec sa propre mœlle ? »

PLAN N° 36 : vue frontale, en plongée, gros plan, caméra fixe.

Trois ouvriers sont devant le roc. Les hommes crient, frappent de leurs poings sur leur torse puis s'appuient bras croisés sur le roc.

PLAN N° 37 : vue latérale gauche, en contre-plongée, plan demi-ensemble, caméra fixe.

Accompagné par Josuphat, Feder, fils du maître de *Metropolis* descend les escaliers qui conduisent aux catacombes.

PLAN N° 38 : vue frontale, en contre-plongée, plan demi-ensemble, caméra fixe.

Feder et l'espion descendent les escaliers qui conduisent à la salle des catacombes. Dans les escaliers, des ouvriers sont assis ; tout à coup, ils se lèvent, frappent sur leur torse et avancent en direction de la salle.

PLAN N° 39 : vue latérale droite, gros plan, caméra fixe.

En premier, Feder descend ; Josuphat le suit. Ils regardent en direction de la salle, l'air stupéfait.

PLAN N° 40 : vue frontale, en plongée, plan d'ensemble, caméra fixe.

En arrière plan, au centre du cadre, l'autel. A droite, la créature est appuyée sur le roc. Elle parle à un groupe d'ouvriers qu'elle essaie de convaincre.

En premier plan, de dos, la foule d'ouvriers encercle l'autel. Les hommes regardent et écoutent la créature. D'une impulsion, elle se retourne, court, passe devant l'autel pour rejoindre l'autre groupe d'ouvriers qui se tient vers le roc de gauche.

PLAN N° 41 : vue frontale, en plongée, gros plan, caméra fixe.

A gauche, en arrière plan, les ouvriers sont regroupés autour du roc. Sur la droite, la créature est appuyée. Elle leur parle.

PLAN N° 42 : interstice sur fond noir.

La créature : « Qui nourrit les machines de sa propre chair ? »

PLAN N° 43 : vue frontale, en plongée, gros plan, caméra fixe.

A gauche en arrière plan, les ouvriers sont regroupés autour du roc. La créature est sur la droite, appuyée. Elle leur parle. La colère monte de plus en plus, les ouvriers crient et frappent leur torse pour acquiescer.

PLAN N° 44 : vue légèrement latérale gauche, gros plan sur les visages des ouvriers, caméra fixe.

En colère, les ouvriers crient et frappent leur torse.

PLAN N° 45 : vue frontale, gros plan, caméra tremblante et subjective.

La créature parle et crie en direction des ouvriers. Elle crispe ses mains vers elle.

PLAN N° 46 : vue légèrement latérale gauche, gros plan sur les visages des ouvriers, caméra fixe. De plus en plus tendus, les ouvriers crient et frappent sur leur torse.

PLAN N° 47 : vue frontale, gros plan, caméra tremblante et subjective.

En direction des ouvriers, la créature parle, crie. Elle plie les bras, mains sur ses cheveux et les rabaisse violemment pour montrer son mécontentement.

PLAN N° 48 : interstice sur fond noir.

La créature : « Laissez les machines mourir de faim, pauvres fous – laissez-les crever !! »

PLAN N° 49 : vue frontale, en plongée, gros plan, caméra fixe.

Les ouvriers sont regroupés autour de l'autel. Ils brandissent leurs bras en l'air, poings serrés. La créature court sur la droite.

PLAN N° 50 : vue latérale droite, en plongée, plan demi-ensemble, caméra fixe.

Autour de l'autel, les ouvriers sont regroupés. Ils lèvent leurs bras en l'air, poings serrés. La créature court sur la droite du cadre. Elle monte sur le roc pour accentuer son pouvoir. Raccord mouvement.

PLAN N° 51 : vue latérale droite, gros plan sur le visage de la créature, caméra fixe.

Elle crie levant les bras hors cadre vers le haut. Puis, lève les yeux vers le haut.

PLAN N° 52 : interstice sur fond noir.

La créature : « Détruisez les machines - ! »

Après, avoir rabaissés les bras, la créature se tient debout devant l'autel. Un ouvrier, meneur de la foule, lève à son tour les bras en signe de victoire. Il se place à côté d'elle, ils dominent l'assemblée d'ouvriers.

La foule se rapproche d'eux. La créature redresse la tête et regarde droit devant. Elle voit Feder, accompagné de Josuphat. Ils descendent tous deux les escaliers.

Feder crie à la créature : « Tu n'es pas Maria !!! » « TU N'ES PAS MARIA ! »

Furieux, les ouvriers commencent à monter les escaliers puis ils se retournent vers la créature qui leur sourit d'un air malicieux. Un ouvrier aux cheveux blonds est au milieu de la foule. D'un air interrogatif, il réfléchit et regarde la créature. Autour de lui, les ouvriers s'agitent et

se bousculent. Les deux intrus sont observés par l'assemblée. Dominant, la créature et le meneur de foule les regardent.

Feder accompagné de Josuphat dit aux ouvriers : « Maria parle en faveur de la paix et non en faveur du meurtre - ! Ce n'est pas Maria - !! »

Elle s'esclaffe en souriant.

Le meneur crie en montrant Feder du doigt : « Le fils de Joh Fredersen- !! »

Brandissant leurs poings levés et menaçant, les ouvriers se ruent vers Feder.

Auprès de la créature, le meneur encourage la foule, il leur dit : « Battez-le à mort, le chien au poil de soie blanche - !!! »

Les ouvriers brandissent les poings. Avec rage, ils rouent de coups les deux hommes qui ripostent.

Feder se défend avec ardeur.

Pour faire barrage, l'ouvrier aux cheveux blonds se place devant Feder pour le protéger. Un ouvrier sort une arme blanche et le poignarde. L'ouvrier aux cheveux blonds s'affale. Les combats s'arrêtent.

Le meneur, crie : « Allez chercher vos femmes et vos fils de la cité ouvrière ! Que personne ne reste ! Mort aux machines - !!! »

Les ouvriers lèvent les poings en l'air. ; la créature lève les bras en croix. Un ouvrier, la porte comme la statue d'une sainte puis il l'emmène au milieu de la foule d'ouvriers. Elle domine de nouveau la foule. Elle la traverse.

Pendant ce temps, dans la mansarde, Rotwang face à Maria se réjouit fiévreusement de son triomphe envers Fredersen.

Il dit à Maria : « J'ai trahi Joh Fredersen deux fois ! Car j'ai passé sous silence le fait que son fils le médiateur veuille être ton frère – et qu'il t'aime - ! »

Mais Maria n'est pas la seule personne à écouter Rotwang. Derrière la fenêtre de la mansarde, Joh Fredersen était aux écoutes…

Dans la salle des catacombes, Josuphat se relève. Il retrouve Freder et l'ouvrier aux cheveux blonds blessé. Freder tient l'ouvrier mourant. Josuphat vient l'aider à le soutenir. En regardant Josuphat, l'ouvrier lui dit :

« …resté fidèle… »

L'ouvrier meurt.

Analyse de la séquence de *Matrix Reloaded*

Séquence 1 : 00 : 22 : 34 à 00 : 25 : 40

La séquence se déroule dans la grotte située sous Zion.

Avant d'entrer dans la grotte, nous avons l'impression de traverser l'intérieur d'une cathédrale médiévale de style gothique. Elle fait allusion à celle de *Metropolis*. Pour arriver dans la grotte, il faut descendre. Le conseiller Hamann dit la prière dans ce lieu minéral et souterrain.

PLAN N° 1 : vue de face du conseiller Hamann, gros plan, caméra fixe et subjective. Il s'adresse à la foule de Zion.

Le conseiller Hamann : « Honorons ce soir ces hommes et ces femmes… »

PLAN N° 2 : vue en plongée, plan général, caméra fixe et subjective.

Le conseiller Hamann est de dos face à la foule de Zion.

Il dit : « qui furent nos soldats, nos guerriers… nos maris, nos femmes »

PLAN N° 3 : vue latérale droite, plan général, caméra fixe et subjective.

Le conseiller Hamann domine la foule de la grotte.

Il dit : « nos frères et nos sœurs… nos enfants. »

PLAN N° 4 : vue de face du conseiller Hamann, gros plan, caméra fixe et subjective. Il s'adresse à la foule de Zion.

Il dit : « Souvenons-nous des disparus… »

PLAN N° 5 : vue de dos de la foule, plan général, mouvement de caméra, panoramique de gauche à droite ; la caméra est subjective.

Le conseiller Hamann est au fond de la grotte.

Il dit : « et réjouissons-nous pour ceux qui sont revenus… »

Raccord mouvement sur le plan précédent. Ce plan s'effectue à la grue, il suit Mauser, le jeune ami de Néo.

PLAN N° 6 : vue de face de la foule, gros plan général, mouvement de caméra de droite à gauche, rapide pour suivre Mauser, panoramique de gauche à droite ; la caméra est subjective. Elle s'arrête lorsque Mauser fait l'ascension d'un rocher pour écouter le conseiller Hamann. La caméra le cadre en gros plan en fin de course.

Le conseiller Hamann : « et qui sont à nos côtés. »

PLAN N° 7 : vue de dos, face à la foule le conseiller, plan général, caméra, fixe et subjective.

Le conseiller Hamann est au fond de la grotte.

Il dit : « Je voudrais qu'un autre achève cette prière. »

PLAN N° 8 : vue de face du conseiller Hamann, gros plan, caméra fixe et subjective. Il s'adresse à la foule de Zion.

Le conseiller Hamann : « On ne l'a pas vu à cette tribune depuis longtemps… mais je pense que ce qu'il a à dire nous concerne tous. J'accueille Morpheus. »

PLAN N° 9 : vue de face en plongée de la foule, plan général, sur les visages du peuple de Zion, caméra fixe puis mouvement panoramique vertical à la fin du plan. La caméra est subjective. Elle se redresse pour avoir un plan avec plus de profondeur de champ de manière à voir l'immensité de la foule.

Le peuple de Zion acclame Morpheus, en levant les bras vers le conseiller Hamann.

PLAN N° 10 : vue latérale droite de la foule et du conseiller Hamann qui part, plan de demi-ensemble, caméra fixe et subjective.

Le peuple de Zion acclame Morpheus, en levant les bras vers le conseiller Hamann.

PLAN N° 11 : vue de face en plongée de la foule, plan général, sur les visages du peuple de Zion, caméra en mouvement, léger panoramique en diagonale du bas vers le haut qui permet un faux raccord mouvement. La caméra est subjective.

Le peuple de Zion acclame Morpheus, en levant les bras vers le conseiller Hamann.

PLAN N° 12 : vue latérale droite du Capitaine Niobe, gros plan, caméra fixe et subjective. Elle regarde en direction de la foule de Zion qui acclame Morpheus.

PLAN N° 13 : vue de face, en plongée, la foule, plan général avec une grande profondeur de champ, cadré sur les visages du peuple de Zion, la caméra est subjective.

Le peuple de Zion acclame Morpheus, en levant les bras. En surgissant, Morpheus entre par le bas du cadre. Il est de dos et avance face au peuple.

PLAN N° 14 : vue de dos, la foule, plan général, caméra fixe et subjective.

La foule acclame Morpheus, en levant les bras, poings serrés. Morpheus est au fond de la grotte.

PLAN N° 15 : vue de face, en contre-plongée, plan de demi-ensemble, caméra fixe et subjective. Morpheus les bras en croix.

Il dit : « Zion ! »

PLAN N° 16 : vue de dos en plongée, face à la foule, Morpheus, plan général, caméra, fixe et subjective.

Morpheus, baisse les bras sur la foule pour faire régner le silence.

Il dit : « Écoutez-moi ! »

PLAN N° 17 : vue de dos, la foule, plan général, caméra en mouvement panoramique de gauche à droite.

Morpheus, est debout face à la foule.

Il dit : « Les bruits qui courent sont vrais. »

PLAN N° 18 : vue de face en contre-plongée, gros plan, caméra fixe.

Morpheus : « Les machines ont formé une armée et en ce moment même… cette armée s'approche de notre ville. »

PLAN N° 19 : vue de face, en plongée, la foule, plan général, cadré sur les visages du peuple de Zion, mouvement de caméra, panoramique diagonal, partant légèrement du haut à droite vers le bas à gauche. La caméra est subjective.

La foule s'agite en parlant.

PLAN N° 20 : vue de face en contre-plongée, gros plan, caméra fixe.

Morpheus : « Il faut me croire, de rudes épreuves nous attendent. » Morpheus dirige son regard sur sa droite. Raccord mouvement sur le plan suivant.

PLAN N° 21 : vue de face, gros plan, caméra fixe.

Trois hommes, à gauche du cadre, en premier plan : le commandant Lock ; en deuxième plan, à droite du cadre, le capitaine Mifune ; derrière, un homme du peuple de Zion.

Suite au discours de Morpheus, le capitaine Mifune regarde en direction du commandant Lock qui se sent observé. Celui-ci baisse la tête et dirige son regard vers le bas à gauche du cadre. Puis, de nouveau, il regarde droit devant.

Morpheus dit : « Mais même si nous y sommes préparés… »

PLAN N° 22 : vue de face en contre-plongée, gros plan, caméra fixe.

Morpheus : « nous devons d'abord nous défaire de notre peur. »

PLAN N° 23 : vue de dos en plongée, Morpheus est face à la foule, plan d'ensemble, caméra fixe avec une très grande profondeur de champ.

Morpheus : « Tel que vous me voyez, je n'éprouve aucune peur. »

PLAN N° 24 : vue de face Morpheus, en contre-plongée, gros plan, caméra fixe.

Il regarde à droite du cadre puis regarde en face vers le bas.

Morpheus : « Pourquoi ? »

« Parce que j'ai une conviction que vous ne partagez pas ? »

PLAN N° 25 : vue de dos, point de vue de la foule, Morpheus est au fond, plan général, caméra fixe.

Morpheus : « Je suis dénué de peur parce que je me souviens. »

PLAN N° 26 : vue de face Morpheus, en contre-plongée, gros plan, caméra fixe.

Morpheus : « Je ne suis pas là à cause… »

PLAN N° 27 : vue de dos en plongée, Morpheus est face à la foule, plan d'ensemble, caméra fixe avec une très grande profondeur de champ.

Morpheus : « du chemin à parcourir… »

PLAN N° 28 : vue de face Morpheus, en contre-plongée, gros plan, caméra fixe.

Morpheus : « Mais du chemin parcouru. »

Il se tourne légèrement vers sa droite. Morpheus regarde vers le bas et dit : « Je me souviens que cent années durant, nous avons combattu ces machines. Cent années durant, elles ont envoyé leurs armées pour nous détruire. » Il regarde droit devant lui vers le bas, la foule.

PLAN N° 29 : vue de face de la foule, en plongée, plan demi-ensemble cadré sur les visages de Zion, caméra en mouvement, travelling horizontal, de droite à gauche sur la foule.

Morpheus : « Et après un siècle de guerre… »

PLAN N° 30 : vue de dos, point de vue de la foule, Morpheus est au fond, plan général, caméra en mouvement, travelling arrière.

Morpheus : « Je me souviens de ce qui importe le plus. »

PLAN N° 31 : vue de face Morpheus, en contre-plongée, gros plan, caméra fixe.

Morpheus : « Nous sommes toujours là ! »

PLAN N° 32 : vue de dos en plongée, Morpheus est de dos, face à la foule, plan d'ensemble, caméra fixe avec une très grande profondeur de champ.

Morpheus a les deux poings tendus, il est face au peuple de Zion. Le peuple lève les bras et l'acclame par des cris de joie.

PLAN N° 33 : vue de face, gros plan, caméra fixe.

Trois hommes, à gauche du cadre, en premier plan : le commandant Lock ; en deuxième plan, à droite du cadre, le capitaine Mifune ; derrière, un homme du peuple de Zion.

Suite au discours de Morpheus, l'homme du peuple de Zion lève les deux bras de joie. Le commandant Lock regarde vers le bas au centre du cadre, le capitaine l'observe en retrait.

PLAN N° 34 : vue latérale gauche de l'épaule du commandant Lock qui domine la foule acclamant, plan demi-ensemble, caméra fixe.

Le commandant Lock balaie du regard le peuple de Zion agité par les paroles de Morpheus. Déchaînés, ils brandissent leur bras en l'air, poings fermés.

PLAN N° 35 : vue de dos, point de vue de la foule, la foule baisse les bras, Morpheus est au fond, les avant bras pliés et poings tournés vers la foule, plan général, caméra fixe.

Morpheus : « Ce soir… »

PLAN N° 36 : vue de face Morpheus, en contre-plongée, gros plan, caméra fixe.

Morpheus baisse les poings et dit : « Envoyons un message à cette armée. »

PLAN N° 37 : vue de dos en plongée, Morpheus est face à la foule, plan d'ensemble, caméra fixe avec une très grande profondeur de champ puis travelling avant en plongée, à la grue.

Morpheus : « Ce soir faisons vibrer cette grotte. »

« Ce soir… »

PLAN N° 38 : vue de dos en plongée, Morpheus est face à la foule, plan de demi-ensemble, caméra subjective en mouvement circulaire à 180° de droite à gauche.

Morpheus : « faisons trembler ces salles de terre, d'acier et de pierre. » Faux raccord mouvement.

PLAN N° 39 : vue de dos, point de vue de la foule, Morpheus est au fond, il balaie la foule de son bras gauche, plan général, caméra en mouvement travelling latéral de gauche à droite.

Morpheus : « Que nos voix s'élèvent des entrailles rouges… »

PLAN N° 40 : vue de dos en plongée, Morpheus est face à la foule, plan d'ensemble avec grande profondeur de champ, caméra subjective, caméra en mouvement, travelling avant.

Morpheus : « vers le ciel noir. »

PLAN N° 41 : vue de face Morpheus, en contre-plongée, gros plan, caméra fixe.

Morpheus : « Ce soir, c'est à nous de leur rappeler… [Morpheus crie] que c'est Zion… »

PLAN N° 42 : vue de dos en plongée, Morpheus est face à la foule, plan d'ensemble avec grande profondeur de champ, caméra subjective, caméra en mouvement, léger travelling avant.

Morpheus : « et que nous n'avons pas peur ! »

PLAN N° 43 : vue de dos, point de vue de la foule, Morpheus est au fond, il balaie la foule de son bras gauche, plan général, caméra en mouvement travelling latéral de gauche à droite.

PLAN N° 44 : vue de face, point de vue de la foule, plan général, caméra en mouvement travelling latéral de gauche à droite.

Zion acclame Morpheus le poing levé vers le ciel en direction de lui.

PLAN N° 45 : vue de face Morpheus, en contre-plongée, gros plan, caméra fixe.

Morpheus salue Zion et part.

PLAN N° 46 : vue latérale droite, de dos, point de vue de la foule, plan général, caméra fixe cadrée sur les poings levés.

Zion acclame Morpheus poings levés vers le ciel, Morpheus part.

Le plan qui suit enchaîne sur des percussionnistes, la rave party commence.

Comparaison de *Metropolis* et de *Matrix Reloaded.*

À la différence de *Matrix*, *Metropolis* n'emploie pas le son, bien que le son synchrone soit apparu avec *Le Chanteur de jazz* (1927), d'Alan Grossland. Ce film sorti le 6 octobre, est le premier long métrage de fiction à utiliser le son synchrone.

Pourtant, le son est bien antérieur. Il est employé lors de projections de films muets dans les salles de cinéma. En effet, de nombreux moyens sont utilisés : du piano à l'orchestre dans la fosse, au phonographe, à l'orgue, tous participent à l'accompagnement des séances.

La narration de *Metropolis* n'est pas limitée par l'absence du son. Le jeu démonstratif des acteurs expressionnistes et l'utilisation de cartons appelés interstices permettent de faire passer à l'écran des idées, du sens.

Nous allons comparer les deux films analysés et voir les moyens utilisés pour parler du pouvoir et du contre pouvoir.

Nous insisterons sur l'utilisation des axes de déplacement dans le cadre. Ces axes [horizontaux, verticaux, diagonaux et profondeur] donnent une signification aux déplacements des personnages.

Mais d'autre part, dans le cadre, l'utilisation d'autres objets du décor permettent d'accentuer la représentation du pouvoir.

1) Les déplacements sur des axes horizontaux, de gauche à droite et de droite à gauche : le conflit.

a) Dans *Metropolis*.

Les axes horizontaux permettent au spectateur d'analyser naturellement la scène jouée. Selon la culture occidentale, le sens de lecture se fait de gauche à droite. Si un personnage ou un objet se déplace de la droite vers la gauche, notre sens de lecture est contrarié. Le spectateur occidental ressent que quelque chose ne fonctionne pas normalement dans l'image. Le spectateur est gêné inconsciemment ou consciemment puisqu'il lit de gauche à droite.

Fritz Lang utilise ce procédé lorsque « la créature » [le sosie de Maria] se déplace horizontalement devant l'autel. Pour préciser, le réalisateur fait déplacer son actrice, d'un bloc de pierre situé à sa gauche et à un autre placé sur sa droite.

De même, lorsqu'un groupe d'ouvriers se déplace vers le bloc de pierre situé à droite du cadre, cette action n'a pas le même sens que l'action inverse. Les ouvriers sont en colère, contrariés par le sort que leur imposent les machines et le pouvoir établi par le maître de *Metropolis*. Le groupe d'ouvriers sur la droite est plus avenant pour manifester sa rage.

Le procédé de déplacement sur un axe horizontal effectué par les acteurs crée de la tension, de l'inquiétude et de l'opposition dans l'image. Le spectateur éprouve des craintes, il s'attend au conflit. Fritz Lang souligne par anticipation la non-acceptation des valeurs établies par l'Allemagne nazie.

b) Dans *Matrix Reloaded.*

Dans *Matrix Reloaded*, le conseiller Hamann utilise l'axe horizontal seulement une fois pendant son jeu d'acteur. Il part sur la gauche du cadre pour laisser sa place à Morpheus qui arrive de la gauche vers la droite. Le jeu du conseiller Hamann est statique et très méprisant. Il ne regarde jamais en plongée. Il regarde vers le bas, seulement à la fin de son discours.

Morpheus ne fait pas plus de déplacement sur l'axe horizontal que le conseiller Hamann.

Par contre, son jeu d'acteur est un peu plus convainquant ; il a l'air moins désabusé que son prédécesseur qui donne l'impression de réciter son texte. Le regard de Morpheus balaie horizontalement et se dirige vers le bas, en plongée.

Pendant, le discours des deux hommes, la mobilité du corps est réduite. Il n'y a que les gestes des bras de Morpheus qui dynamisent la séquence du contre-pouvoir, avec le hors-champ de la foule qui crée de la distance. Pas de proximité relationnelle comme dans la séquence des catacombes de *Metropolis*, exprimée par le jeu de la créature.

Le conseiller reste toujours les mains jointes devant l'assemblée et reste peu communicatif. Son regard paraît absent, son attitude rigide, comme si son jeu d'acteur était effectué devant un fond vert pour être incrusté par la suite.

Les seuls mouvements de trajectoire effectués sont les travellings, les panoramiques horizontaux sur la foule pendant les discours, ce qui reste une communication passive.

2) Les déplacements sur des axes verticaux.

- Déplacements de « la créature » :

- Elle monte sur l'autel, sur le roc, pour se donner plus de pouvoir.

- Elle descend pour s'appuyer sur le roc, pour se mettre à la hauteur des ouvriers, pour les saisir et pour les convaincre par son jeu.

- Elle remonte pour reprendre sa place sur le roc, sur l'autel comme porte parole de l'assemblée.

- Autres déplacements :

- Les ouvriers doivent emprunter l'ascenseur pour descendre travailler sous terre.

- Les enfants n'ont pas le droit de descendre dans le jardin, paradis des notables de *Metropolis*. Parias les enfants sont condamnés à rentrer avec Maria l'ouvrière.

Les déplacements en axes verticaux montrent la difficulté qu'éprouvent les ouvriers à s'élever au-dessus de leur condition sociale. Les machines font barrage à leur élévation. Leur utilisation est réservée uniquement aux ouvriers. Feder, le fils du maître de *Metropolis*, échange ses vêtements avec ceux d'un ouvrier, pour le remplacer à son poste de travail. Il incarne l'ouvrier avec sa tenue de travail. Feder essaye de maîtriser avec difficulté les gestes effectués par l'ouvrier. Le fils du maître de *Metropolis* n'est pas à sa place. Dans la salle des catacombes, il est obligé de se battre parce qu'il est le fils du patron.

La séquence étudiée de *Matrix Reloaded* n'utilise pas de déplacements des acteurs sur des axes verticaux. Les orateurs ne montent pas, ne descendent pas pour avoir un contact direct avec le peuple de Zion. Les orateurs sont très distants. Perchés, ils dominent toujours l'assemblée de leur hauteur et de leur point de vue.

Les gestes des mains de Morpheus ne servent qu'à faire régner un certain ordre.

À la différence de *Metropolis*, le peuple de Zion ne peut pas prendre la parole ni se battre pour affirmer ses idées. De plus, dans *Metropolis*, la créature possède un certain pouvoir et peut être épaulée par le meneur. Cela évoque une notion de partage.

Dans *Metropolis*, lorsque Feder et Josuphat arrivent dans la salle, Feder essaie de semer le doute auprès des ouvriers.

Feder crie à l'assemblée : « Tu n'es pas Maria !!! » « TU N'ES PAS MARIA ! »

De ce fait, le pouvoir de la créature peut être contrarié, mis en doute. À ce moment là, on découvre une opposition de pouvoir entre la créature et Feder. La possibilité pour les ouvriers de choisir entre le pouvoir de Feder ou de la créature.

On retrouve l'opposition dans les rapports entre la créature et les groupes d'ouvriers quand ils se confrontent près des blocs en pierre. Deux blocs en pierre, deux groupes d'ouvriers différents avec une possibilité de deux avis différents : être d'accord ou pas avec le pouvoir.

3) Les déplacements sur des axes diagonaux.

a) Dans *Metropolis*.

- Les machines géantes sont pourvues d'escaliers qui servent à exploiter les différents niveaux de postes de travail.

- Les ouvriers montent et descendent les escaliers.

- Pour se réunir, les ouvriers doivent descendre pour se rendre à la salle des catacombes.

Les déplacements en axes diagonaux ont lieu surtout quand la créature quitte l'autel. Elle part sur la droite du cadre pour rejoindre un groupe d'ouvriers positionné à côté d'un bloc de pierre. Il en est de même pour le déplacement vers le bloc de pierre situé sur la gauche du cadre.

Sur les blocs de pierre, la créature et les ouvriers sont toujours positionnés dans un rapport qui se situe sur un axe diagonal.

Dans la mansarde, autour de la table, les rapports établis par Rotwang envers Maria sont toujours dans un axe diagonal.

Fritz Lang utilise souvent la prise de vue en diagonale dans ses plans.

b) Dans *Matrix Reloaded.*

Les frères Wachowski utilisent la diagonale lors de plans réalisés à la grue.

- PLAN N° 6 : l'ascension de Mauser sur la roche pour aller écouter le discours du conseiller Hamann [idée de changement de situation].

- PLAN N° 11 : à la fin du discours, le conseiller Hamann part. Un panoramique diagonal est effectué d'une manière ascendante [Morpheus, incarnant l'espoir va prendre la parole].

- Lorsque Morpheus fait son discours, nous avons le point de vue du peuple de Zion [PLAN N° 19], à ce moment précis un panoramique diagonal est effectué d'une manière descendante, pour illustrer la mauvaise nouvelle annoncée par Morpheus [PLAN N° 18] : « Les machines ont formé une armée et en ce moment même… cette armée s'approche de notre ville. »

4) Les déplacements en axe droit de profondeur dans *Metropolis* et *Matrix Reloaded* :

Dans un plan, l'axe droit de profondeur sert à évaluer la profondeur de champ. Il augmente la vision de l'espace en 3D. Du plus grand, au premier plan, jusqu'au plus petit au fond cadre, à l'infini. L'axe droit de profondeur donne une impression de gigantisme de l'espace.

Il faut rappeler que la démesure et le gigantisme font partie des recherches architecturales de l'Allemagne nazie. Basée sur une architecture déjà existante, l'architecture nazie puise son inspiration dans la Grèce antique [Séquence du stade de *Metropolis*]. L'architecture nazie prend les mêmes critères de représentation mais en démesure, dix fois leur taille d'origine. Voir à ce propos : *Undergängens Arkitektur* [*L'Architecture du Chaos*] (1991) de Peter Cohen.

Le 23 janvier 1992, Jeanne Moreau raconte :

> Après avoir visionné la cassette du film *L'Architecture du chaos* et pris connaissance du texte du commentaire, ma décision était prise. Je prêterai ma voix à la lecture de ce texte en français. Ce film m'a paru exemplaire en révélant l'absurdité d'une ambition artistique dévoyée, et la folie mégalomane d'un groupe 'd'artistes' débiles ayant pris pour chef de file le plus frustré d'entre eux : Adolphe Hitler. Comment la bêtise soutenue par l'exaltation peut-elle arriver à dominer tout un peuple en désarroi, c'est cela qui est effrayant et que ce

> film nous dévoile très simplement. Il est indispensable de toujours combattre l'ignorance pour pouvoir débusquer sans cesse 'la bête immonde'. [311]

La « bête immonde », c'est aussi le cas de la machine Moloch.

C'est une machine à tuer qui possède un escalier placé devant. L'escalier crée de la distance en profondeur et en hauteur dans l'espace ; sa montée en diagonale est abrupte. Les ouvriers doivent faire l'ascension pour y trouver la mort par le feu, dans son four. Comme nous l'avons vu précédemment, les escaliers représentent le *Werden*, le Devenir.

Par son caractère prémonitoire, *Metropolis* est la métaphore de la réalité concernant les machines à tuer et la Shoah [*Nuits et brouillard* (1956), Alain Resnais ; *Shoah* (1985), de Claude Landzman].

Dans le plan en général, l'axe droit de profondeur modifie la perspective du cadre et donne cette illusion de 3D. On passe du premier plan directement à l'arrière plan. En fonction de l'endroit où est placé le personnage ou l'objet sur cet axe de trajectoire en profondeur et de la focale utilisée, la taille du personnage ou celle de l'objet n'aura pas la même importance. Ce procédé de taille différente est repris des années plus tard par la télévision. J.C. Averty se sert du changement d'échelle pour donner du sens au personnage d'Ubu dans *Ubu roi* (1965).

Pour en revenir à 1927, Fritz Lang utilise l'axe de profondeur pour mettre en valeur le jeu de l'actrice qui incarne la créature.

Devant, l'autel, la créature se penche, buste en avant ou se redresse pour donner justement cette profondeur de champ augmentée. Plus elle est penchée, buste vers l'avant, plus elle peut communiquer facilement son message et être entendue. Cette position évite la distance avec l'autre. Il faut ajouter les jeux effectués à l'aide des bras.

- Les bras tendus, droit devant, aident à renforcer le sentiment de proximité et de contact avec les ouvriers.

- Les bras en croix donnent l'ouverture sur le monde [exemple de la peinture du romantisme allemand citée précédemment].

---

311 Disponible sur http://www.abc-lefrance.com/fiches/Architectureduchao.pdf, ‹ consulté le 20 décembre 2003 ›.

L'espace et les éléments contenus à l'intérieur sont importants pour accentuer ce rapport de pouvoir et contre-pouvoir.

1) La salle des catacombes est l'endroit idéal pour se réunir clandestinement. Elle permet aux ouvriers de s'exprimer librement, de prendre la parole [le meneur].

2) Par sa hauteur, l'autel et les blocs de pierre permettent de se positionner pour dominer la foule et établir des rapports avec un groupe d'ouvriers. Mais ces éléments permettent à la créature de descendre pour être au plus près des ouvriers, c'est-à-dire à leur hauteur et égalité avec eux.

3) La position occupée par la créature devant l'autel lui permet d'être au centre de l'assemblée et de recueillir les divers avis.

Dans les deux films, la profondeur exprime le point de vue du pouvoir avec l'utilisation du plan en plongée :

De la place du conseiller Hamann à celle de Morpheus, nous voyons « à perte de vue la foule de la grotte ». Ce point de vue du monde souterrain est complètement surréaliste. Il est possible de dupliquer le peuple de Zion pour le multiplier à l'aide d'un logiciel : « Massive », mis au point par la société Weta Digital qui offre la possibilité d'ajouter des personnages en 3D. D'un point de vue technique, généralement, la scène est filmée en studio sur un fond bleu ou vert. Ensuite, la scène est réalisée en image de synthèse. Le compositing servira pour l'assemblage et le mélange du premier plan et de l'arrière plan.

En 1927, *Metropolis* a le mérite d'utiliser de nombreux figurants et surtout de vrais figurants à échelle humaine. Cela permet au spectateur de se retrouver dans l'image que cela soit au premier plan, au plan médian ou à l'arrière plan. La vision du spectateur de *Metropolis* est toujours nette ; il n'y a pas de vision floue, d'éléments imperceptibles et inutiles, dans la séquence des catacombes.

La séquence de *Matrix Reloaded* tente plutôt de perdre le spectateur au fond de la grotte. La perspective est fausse et le fond de l'image est complètement illisible et dénuée de sens. La foule est déshumanisée par le rendu numérique.

Ceux qui sont dans la grotte doivent se contenter de leur vue en contre-plongée, qui écrase et qui domine. [*Citizen Kane* (1940), d'Orson Welles]

Morpheus et le conseiller Hamann ne sont jamais à la hauteur des hommes, comme le fait la créature de *Metropolis* avec les ouvriers. Bien que Morpheus et le conseiller Hamann soient les meneurs du contre-pouvoir, ils ne sont en définitive que la représentation des dirigeants d'un autre pouvoir organisé.

Le bilan positif de la séquence de *Matrix Reloaded*, c'est l'utilisation de nombreux figurants bien qu'ils soient obligés de sauter en l'air, le plus haut possible, pour se faire remarquer et exister dans le cadre, pendant la rave party.

La diversité des populations américaines qui figurent dans l'assemblée de contre-pouvoir est la qualité majeure de la séquence. Dans la séquence de la grotte et dans la trilogie en général, il est agréable de voir le mélange de populations de couleurs différentes.

Metropolis et *Matrix Reloaded* se rejoignent dans l'utilisation de plans qui ont une valeur symbolique.

- *Metropolis*, la ville futuriste basée sur le rendu industriel et la corruption.

- *Matrix*, les plans qui représentent le monde des machines où sont cultivés les humains sous forme de larve dans *Matrix*.

Le point commun aux deux films, c'est le monde souterrain des révoltés, en opposition à l'espace au-dessus.

Le contre-pouvoir, c'est le point de vue de la caméra. Est-ce que lorsqu'on est dans une manifestation, on est prêt à risquer d'être assailli et de recevoir des coups, ou au contraire rester simple spectateur, et non acteur de la manifestation ? Le pire des cas reste celui de la personne qui filme les coups qui sont donnés et la population assaillie par les forces de l'ordre.

Ainsi le contre pouvoir, c'est-à-dire l'opposition à l'ordre établi, s'exprime par le montage des plans. Il faut rappeler la théorie de Vsevolod Poudovkine qui, à la fin des années 20, a fixé cinq techniques du montage :

1) le contraste [Les notables de la ville/Les ouvriers].

2) le parallélisme [Le divertissement des notables/Le travail de ouvriers].

3) le symbolisme [La ville futuriste/Le souterrain].

4) la simultanéité [L'horloge dans le bureau du maître de *Metropolis*/Le cadran circulaire de la machine].

5) le leitmotiv [La sirène à vapeur de l'usine répétitive].

Serguei Eisenstein, D.W. Griffith et Fritz Lang ont exploré tous les principes du montage. Les frères Wachowski ne peuvent utiliser que des variantes de ces techniques de base mises en œuvres par leurs prédécesseurs.

L'assemblage des plans et la mise en ordre chronologique ou non de ces plans leur donnent une temporalité. Elle appartient à celle du récit cinématographique. Les séquences montées condensent ou dilatent le temps, l'accélèrent ou le ralentissent, le gèlent ou l'interrompent, reviennent en arrière ou anticipent. C'est ici que l'expression du pouvoir et contre pouvoir trouve des réponses. Si on prend la position du contre pouvoir, l'importance et les signes du montage permettront de contester le pouvoir établi.

Les séquences de bullet time permettent de rivaliser avec l'agent Smith à cause de la dilatation du temps. Il faut « ralentir la narration » pour devenir vainqueur sur ses ennemis. La dilation du temps, c'est la course du cochet de *Nosferatu* contre les premiers rayons du soleil qui lui seront fatidiques.

L'image prémonitoire, c'est l'apparition de codes à l'écran dans la trilogie *Matrix*. Les codes marquent l'ère informatique. Après le générique de *Metropolis*, les rouages de pièces mécaniques symbolisent la prémonition et l'expansion d'une ère nouvelle celle de l'industrialisation qui a laissé sa place à l'ère informatique, puis à l'ère organique… et après ?

III.C.5 Bilan

La dernière section de notre étude sur l'hybridation s'est centrée sur la notion de serial, en même temps qu'elle a choisi d'illustrer son propos en établissant un parallèle entre deux œuvres que séparent le temps et les moyens techniques, mais qui n'en ont pas moins de nombreux points communs, *Metropolis* et *Matrix*.

Comme très souvent en matière de cinéma, si les USA sont passés maîtres dans la mise en œuvre des innovations, celles-ci sont nées sur notre continent. Ainsi en est-il des serials, terme anglo-saxon, mais invention française. Dès 1908, Victorin Jasset tournait des petits films « à

suivre », qu'on peut considérer comme les premiers serials. Après lui, le réalisateur le plus en vue fut Louis Feuillade, auteur de sept cents films dont douze longs métrages à épisodes, écrits et réalisés entre 1906 et 1925, en particulier la série des *Fantômas* (1913 et 1914).

Aux critiques de Louis Delluc, qui reprochait à Louis Feuillade ses œuvres « feuilletonesques », l'auteur répliquait qu'un film n'est ni un sermon, ni une conférence, encore moins un rébus, mais seulement un divertissement des yeux et de l'esprit, et pour le cinéaste, la qualité de ce divertissement se mesurait à l'intérêt qu'y prend le public. Il faut reconnaître dans les œuvres de Louis Feuillade, une excellente technique, supérieure à toute la production française de l'époque, et un sens de la narration et du rythme.

Après l'évocation de l'œuvre de Louis Feuillade, nous avons vu comment Fritz Lang, au cours de sa longue carrière, a intégré la serialité dans sa filmographie avec le *Docteur Mabuse*. Cependant, nous n'avons pas choisi cette œuvre pour la mettre en parallèle avec celle de frères Wachowski, choix qui se révélait trop formel et de peu d'intérêt. En outre, la mise en perspective de *Metropolis* et de la trilogie *Matrix* nous a permis d'illustrer cette réalité reconnue par tous, que la qualité d'une œuvre cinématographique ne se mesure pas à la longueur de la pellicule et qu'il n'y a nul besoin d'une trilogie pour nous dire plus ou moins la même chose qu'avec un seul film.

Metropolis nous dit l'oppression humaine subie par une ville, lors d'événements géopolitiques. Le film nous révèle qu'avant les machines et la société, il y a l'humain et son milieu d'évolution. Il nous montre l'opposition entre pouvoir et contre-pouvoir. Or, la comparaison de la séquence de la grotte de *Matrix Reloaded* avec celle de *Metropolis*, nous a permis de comprendre que le propos des deux œuvres était identique.

Avec l'image d'une ville sous la ville, d'un réseau underground et d'une ville contrôlée par un pouvoir qui exploite l'humanité, Fritz Lang nous parlait d'insurrection face au pouvoir.

Nous avons reconnu que *Metropolis* résume parfaitement le parcours de la carrière de Fritz Lang, marqué par l'exil et les guerres, ainsi que l'ensemble de son œuvre cinématographique, depuis *Les Niebelungen* (1924) jusqu'à son dernier film, *Le diabolique docteur Mabuse* (1960). Son œuvre reflète bien les luttes et les calamités de son temps, dans leur contexte social, économique et politique, avec la monté du fascisme. Les villes de Fritz Lang sont toujours menacées par la mort par leur monde souterrain. Elle rôde, comme la prémonition de la Shoah.

Le point commun entre *Metropolis* et la trilogie *Matrix*, c'est le monde souterrain des révoltés, en opposition avec celui de l'espace au-dessus. Le contre pouvoir, c'est le point de vue de la caméra. Est-ce que lorsqu'on est dans une manifestation, on est prêt à risquer d'être assailli et de recevoir des coups, ou au contraire rester simple spectateur, et non acteur de la manifestation ? Le pire des cas reste celui de la personne qui filme les coups qui sont donnés.

Le contre-pouvoir, c'est l'opposition à l'ordre établi exprimé par le montage des plans. Nous avons adopté la classification de Vsevolod Poudovkine qui, à la fin des années 20, a fixé cinq techniques du montage : le contraste, le parallélisme, le symbolisme, la simultanéité, le leitmotiv.

Serguei Eisenstein, D.W. Griffith et Fritz Lang ont exploré tous les principes du montage. Les frères Wachowski n'ont fait qu'utiliser des variantes de ces techniques de base mises en œuvre par leurs prédécesseurs.

L'assemblage des plans et la mise en ordre chronologique ou non de ces plans leur donnent une temporalité. Les séquences montées condensent ou dilatent le temps, l'accélèrent ou le ralentissent, le gèlent ou l'interrompent, reviennent en arrière ou anticipent. C'est ici que l'expression du pouvoir et du contre-pouvoir trouve des réponses. Si on prend la position du contre-pouvoir, l'importance et les signes du montage permettront de contester le pouvoir établi.

À la différence de *Matrix*, l'image du futur véhiculée par *Metropolis*, prend en considération les traits du passé. Le réalisateur évoque le moyen-âge et l'antiquité comme une possibilité d'avenir. La ville du futur ne s'étend pas à l'infini mais en hauteur. C'est un lieu entre la science, la magie, la connaissance et le mythe. L'opposition entre la ville du haut et la ville souterraine est une métaphore évidente du processus de ségrégation socio-spatiale dont New York est le symbole. Nous l'avons déjà noté dans la bouche de Bilal, à propos d'*Immortal*, le premier film de notre corpus que nous avons présenté.

Cependant, la ville de Fritz Lang est une ville irréelle et symbolique. Il ne cherche pas à capter le réel et préfère le studio où il peut créer sa ville et la topographie, à partir de dessins et de maquettes. En cela, son film fait figure de pionnier. *Metropolis* est la preuve d'un travail innovateur, techniquement et artistiquement, faisant appel par moment à des techniques qui seront reprises par le cinéma d'animation.

La confrontation de la 2D et 3D se posait déjà avant la trilogie *Matrix* et avant *Immortal*. Elle permet de mettre en scène l'espace d'un futur par l'utilisation primaire du dessin et des maquettes. Le décor de la grande rue du quartier des affaires résulte de la combinaison de représentations en 2D et 3D, une maquette en relief avec un arrière plan dessiné.

À son époque, *Metropolis* fut un film pionnier qui permit de mettre au point des effets spéciaux. Rappelons que dans les années 20, les effets spéciaux ne sont pas encore américains, mais européens, Royaume-Uni, France, Scandinavie.

Il faut noter enfin l'influence de l'expressionisme sur l'œuvre de Fritz Lang. L'expressionnisme est le résultat de l'interaction des recherches de l'avant-garde au théâtre et dans les arts plastiques, en liaison avec le renouveau littéraire. Il était donc indispensable de citer ce courant concernant l'hybridation. On y trouve déjà les effets spéciaux [Schuftan, Günther Rittau], ainsi que l'ouverture du cinéma vers le théâtre, l'adaptation littéraire et l'apport des arts plastiques. Tous ces matériaux ont contribué à l'émergence du film hybride tel que nous l'avons décrit.

Conclusion

> Nous avons besoin du cinéma pour créer l'art total vers lequel tous les autres, depuis toujours, ont tendu. (…) Nous avons marié la Science et l'Art, je veux dire les trouvailles de la Science et l'idéal de l'Art, les appliquant l'une à l'autre pour capter et fixer les rythmes de la lumière. C'est le cinéma. [312]

Le cinéma, sans doute plus que toute autre expression artistique, est le lieu de convergence de bien des fantasmes et paradoxes. À la fois art, divertissement, industrie, il est aussi un medium très efficace. Tributaire des avancées technologiques depuis ses origines, il constitue une formidable caisse de résonance pour leur valorisation ou, au contraire, selon les cas, pour une mise en garde contre les dangers potentiels qu'ils peuvent présenter. D'où l'optimisme des uns et le pessimisme des autres.

Comme nous l'avons énoncé dès l'entrée en matière, notre propos n'était pas d'intervenir dans ce genre de débat. Le but de notre recherche, clairement exprimé dans l'intitulé de la thèse, était d'observer et de décrire « les nouvelles formes cinématographiques amenées par les dernières technologies dans l'esthétique des films », tout en essayant d'en cerner les tenants et les

[312] GAUTHIER Paul, *La passion du cinéma, cinéphiles, ciné-clubs et salles spécialisées à Paris, de 1920 à 1929*, Paris, Mémoires et documents de l'Ecole des Chartes, 1999, p.21. [CANUDO Ricciotto, citation extraite d'une conférence faite à Paris le 17 février 1921, publiée par la suite dans le *Manifeste des sept arts* et reprise dans le livre de GAUTHIER Paul.]

aboutissants. Partant d'une définition générale du phénomène d'hybridation, nos observations nous ont permis de dégager sa spécificité, et de reconnaître qu'elle occupe une place centrale dans l'art cinématographique, depuis les pionniers avant-gardistes des années 1920, jusqu'aux auteurs de ce début de nouveau siècle.

Durant ces quatre-vingt-dix ans, ou environ, mais surtout depuis ces dernières décennies, de nouvelles formes d'esthétiques cinématographiques ont émergé. D'autres se sont perfectionnées et diversifiées, au point qu'aujourd'hui nous sommes en présence d'une variété quasi infinie « d'espèces », pour rester dans le domaine du vocabulaire de la biologie, comme le suggère le terme d'hybridation lui-même. Il n'est pas sans intérêt d'évoquer ici cette discipline scientifique, à l'heure où un certain cinéma, dont nous avons largement rendu compte dans notre étude, « fabrique » des hommes robots et des machines, non pas humaines au sens de l'humanisme, mais dotés d'attributs et de comportements propres aux êtres vivants. Ces innovations ont été rendues possibles par le développement des sciences, en particulier biologiques, ainsi qu'aux avancées technologiques, d'une part. D'autre part, du point de vue formel, par le fait que le cinéma, avec les progrès du numérique, s'est doté d'outils graphiques performants, donnant au virtuel toutes les apparences du réel, et même au-delà, puisqu'il arrive à « figer le temps ».

En retour, le cinéma, en utilisant des procédés scientifiques ou en les scénarisant, à la fois enrichit notre imaginaire et nous met en quelque sorte en phase avec ce qu'on a coutume d'appeler le progrès. Ce phénomène ne va pas sans danger. Beaucoup de réalisateurs en ont tout à fait conscience. Tout en restant dans leur rôle d'artistes, ils ne manquent pas de nous mettre en garde contre un certain usage des sciences et des techniques biologiques ou médiatiques. Ils dénoncent le nivellement de l'expression artistique, au profit des grosses firmes productrices d'effets spéciaux stéréotypés et au budget faramineux, deux dangers qui menacent la créativité des artistes. Telle est l'ambivalence de l'apport des sciences et technologies à l'hybridation dans le cinéma.

Beaucoup de cinéastes parmi les plus engagés dans la voie de l'hybridation, ne peuvent éviter de se pencher sur le rôle de l'humain en matière de création. Ils défendent l'idée que l'art passe toujours par la main de l'homme. La science et les techniques donnent de nouveaux moyens mais il s'agit toujours d'accorder de l'importance à l'humain comme à une merveilleuse machine organique.

Et on rejoint par ce biais des créateurs, le deuxième grand courant qui « féconde » le cinéma et contribue à la production d'œuvres hybrides. Il s'agit des diverses formes d'art. Il y a en effet, en matière d'hybridation, un échange incessant entre toutes les formes d'expression artistique et le cinéma. L'esprit curieux et inventif des cinéastes les poussent à emprunter aux arts et aux divers média, afin d'enrichir et de renouveler leur mode d'expression. Bien plus, de nombreux réalisateurs sont en fait devenus des artistes pluridisciplinaires, soit qu'ils aient débuté dans un autre genre, comme la BD, soit qu'ils aient, au cours de leur carrière, abordé d'autres formes d'expression, passant du cinéma au théâtre [mise en scène, décors, costumes], à la danse, ou à l'opéra. Cela veut dire qu'ils se confrontent sans cesse au passage d'une expression de l'espace en 2D, à celle du réel exprimé en 3D, ce qui constitue une évolution majeure dans le cinéma, comme il n'y en a peut-être pas eu depuis son invention et les créations des pionniers en la matière.

Parmi les diverses formes d'expressions artistiques, il ne faut pas oublier la musique [plus largement, le son], les arts plastiques, et bien sûr les lettres. Si notre étude a fait peu de part à la musique et au son, sauf à les signaler en passant, ou au cours des analyses de séquences, ce n'est pas par négligence mais parce que la bande son, tout en étant totalement impliquée dans le film, n'a pas été l'objet d'innovations aussi importantes que celles qu'a connues l'image.

Dans le domaine des arts plastiques, la peinture a une place particulière, en tant qu'elle est aussi un art de l'image sur une surface plane [2D]. Comme le cinéma, mais bien avant lui, elle a connu sa révolution. A la Renaissance, la connaissance de l'anatomie, jointe à la « découverte » de la perspective, a produit une nouvelle vision de l'homme et de son rapport au corps. Une conception mécaniste du corps a vu le jour et par voie de conséquence a bouleversé notre vision du monde et son rapport avec la transcendance.

Quant à la littérature, il n'est pas dans notre propos d'en analyser toutes les imbrications avec le cinéma. Nous avons, en cours d'analyse, relevé seulement quelques parallélismes entre les deux arts, comme nous l'avons fait pour la peinture. Il y a cependant un genre littéraire sur lequel il convient d'accorder plus d'attention. Il s'agit de la science fiction.

Le cri de victoire de Ricciotto Canudo cité en exergue de la conclusion, qui proclamait, dans les années 1920 : « Nous avons marié la Science et l'Art », ce cri, appliqué à la SF, nous paraît aujourd'hui quelque peu grandiloquent et même, à la limite, dénué de sens. L'hybridation ne fonctionne pas à ce niveau de disciplines diamétralement opposées.

Le nom de SF a souvent été critiqué, mais on continue de l'utiliser, faute d'avoir trouvé un autre terme. En effet, si ce type de roman s'appuie sur des découvertes ou des hypothèses scientifiques, il s'agit avant tout, quant à son contenu, de pures fictions. La SF s'est construite par des emprunts à la littérature générale. De l'imaginaire romanesque à l'extrapolation des connaissances scientifiques, elle a recours à ses propres techniques narratives et ouvre parfois à des visions « prophétiques » s'appuyant plus ou moins sur des données scientifiques. En fait, tous les précurseurs de la SF rencontrés dans notre recherche, sous le prétexte de décrire le futur, nous renvoient au monde actuel, à ses espoirs et à ses craintes, à notre corps et à l'espace qui nous entoure. Enfin, la SF draine dans son imaginaire tous les fantasmes au sujet de la science, et en cela elle convient à merveille pour développer l'hybridation dans le cinéma.

Ce très rapide survol des diverses expressions artistiques que nous avons vues mises en œuvre durant notre parcours, nous rappelle l'importance prise par la pluridisciplinarité dans la production artistique contemporaine concernant en particulier le cinéma, et tout spécialement les films où interviennent les phénomènes d'hybridation les plus significatifs.

Revenons une fois encore à la citation mise en exergue à notre conclusion. L'auteur déclare dans une vision optimisme de l'avenir : « Nous avons besoin du cinéma pour créer l'art total vers lequel tous les autres, depuis toujours, ont tendu. » Quatre-vingt-dix ans après ce vœu de voir le cinéma parvenir à un art total, force est de constater que l'évolution des arts n'a pas répondu à l'attente de l'auteur. Que constatons-nous en effet dans le cinéma envisagé sous son aspect d'art hybride ? La réponse à cette question se trouve dans l'extrême diversité des films constituant notre corpus. On ne perçoit pas l'émergence d'un « art total », mais au contraire d'une production en forme d'arborescence, et c'est plutôt rassurant, car dans « total » il y a en germe « totalitaire ». Il est vrai qu'à l'époque l'enthousiasme des adeptes de cet art en plein essor se justifiait. De plus, qui pouvait imaginer alors le retour de la barbarie que le monde a vécu depuis lors ? La « grande guerre », pensait-on, faisait définitivement partie du passé.

Dans les années 1920, le cinéma était dans une période d'innovations. Nous nous en sommes fait l'écho et nous avons souligné comment les innovations récentes avaient été précédées par ces cinéastes du passé qui, avec des moyens plus modestes qu'aujourd'hui, avaient quasiment « tout inventé » dans les fondamentaux de cet art.

Il restait à en décliner les possibilités et à progresser dans le domaine de l'innovation. Dans le même temps, de nouvelles techniques, de nouveaux média, devaient apparaître, ouvrant de nouvelles possibilités d'hybridation. En premier lieu, nous avons relevé la bande dessinée.

Née entre les deux guerres, la BD a acquis, par la suite, ses lettres de noblesse et se trouve reconnue comme un médium à part entière dont le but premier, à l'instar du roman et du cinéma, est de raconter des histoires.

La BD a exercé de nombreuses influences sur le cinéma, en matière de narration et dans la façon d'élaborer les plans, le cadrage, la lumière, le montage… mais c'est surtout dans le traitement du temps et de la durée que nous avons insisté.

Contrairement à ce que le « bon sens populaire » peut imaginer, un album de BD en dit plus qu'un long métrage de longueur moyenne, nous l'avons noté dès les débuts de cet exposé. Transposer terme à terme une BD en film, nécessiterait des durées de projection prohibitives. De plus, certains procédés narratifs propres à la BD, en particulier dans les combats, dont la BD est friande, se sont révélés impossibles à transposer au cinéma, jusqu'à ce que deux américains, passionnés de BD et d'arts martiaux, avec une équipe de qualité, mettent au point ce qu'on a appelé « l'effet bullet time ». Ce procédé est parvenu à transposer au cinéma le fait de figer le temps, à la manière d'une vignette de BD, et à ce titre, il peut être considéré comme une hybridation des plus réussies.

Nous nous sommes attardés à dessein sur les précurseurs de l'effet bullet time, ce qui nous a permis de remonter à une invention antérieure à celle du cinéma, à savoir la photographie. Avec ce procédé, il devenait possible de figer le mouvement et donc d'analyser des enchaînements que l'œil humain ne pouvait percevoir du fait de leur rapidité, en matière de sport, de vol des oiseaux ou du galop du cheval.

Entre l'époque où Jules-Étienne Marey figeait le mouvement pour en analyser les étapes, grâce à des procédés photographiques, et les années *Matrix* [1998-2003], où Andy et Larry Wachowski réalisaient avec leur équipe les premières séquences d'un long métrage parvenant à figer le temps, grâce à l'effet bullet time, deux guerres mondiales se sont succédé, des régimes totalitaires ont dominé l'Europe et l'Asie, multipliant goulags et camps d'extermination, deux bombes atomiques ont dévasté des villes japonaises. C'est dans ce contexte et ses suites qu'ont émergé de nouvelles applications des sciences biologiques et informatiques. Sciences et techniques ont fait des progrès remarquables, sans toutefois effacer les séquelles négatives de l'environnement

dans lequel elles se sont développées. Dans ce contexte, certains penseurs et certains artistes se sont demandés s'il ne valait pas mieux confier notre destin à des machines, vierges de tout « ego », plutôt qu'à des humains qui avaient pu produire des montres tels qu'Hitler ou Staline. C'est dans un pareil contexte que nous devons situer, pour rendre compte de leur ambigüité, l'émergence des nouvelles technologies porteuses d'énormes potentialités et génératrices de nouveaux courants esthétiques.

L'influence de la culture populaire des années 80, notamment les littératures cyberpunk se situent justement dans le développement des technologies informatiques. Les modifications corporelles, les interventions de chirurgie esthétique, les implants, les membres artificiels, tous ces éléments se « contaminent » les uns les autres dans les œuvres hybrides.

Le concept de cybernétique a été élaboré en 1948 par le mathématicien américain Norbert Wiener. L'opinion s'empara rapidement de ce concept, présenté comme la dernière nouveauté. Depuis cette date, on a assisté à une prolifération de mots hybrides comportant le préfixe « cyber ». Il suffit pour s'en convaincre de visiter les innombrables pages des moteurs de recherches comprenant ce préfixe. Cependant, face à cet engouement, il convient de garder la tête froide et de se méfier des ambiguïtés découlant d'un excès de confiance vis-à-vis des données brutes de l'étymologie.

En grec comme en latin la racine <kuper> [en grec] ou <guber> [en latin] se réfère, au sens premier, à la direction des navires, et, dans un sens dérivé, à la direction des affaires publiques. En français, la racine a donné, dans le sens premier, le mot « gouvernail » et au sens second, « gouvernement » et tous ses dérivés. Cependant, alors que dans le monde antique la notion de gouvernance impliquait la recherche d'un consensus entre hommes libres et responsables, avec la cybernétique, il s'agit au contraire de confier à une machine à penser le soin de diriger les affaires. En caricaturant à peine, on pourrait dire qu'au despotisme des dictateurs, la cybernétique oppose la dictature des machines informatiques. Par ailleurs, les dernières technologies ne se contentent pas de modeler la pensée, elles prétendent aussi remodeler le corps lui-même.

L'idée de la fabrication du corps n'est pas nouvelle. Présente dans la littérature, on la trouve aussi dès les premières générations du cinéma. Plus généralement, l'homme a toujours rêvé de créer son double, mais, avec les dernières technologies, le corps de synthèse se substitue au corps réel. Aujourd'hui le corps fait l'objet d'initiatives scientifiques et industrielles « dont il est

impossible de décider à quel point elles constituent des progrès ou des attentats ». Clonable, breveté jusque dans ses constituants génétiques, le corps semble entièrement déployé sur lui-même, extériorisé et reproductible à volonté. De ce fait même, il perd de sa consistance et tend à disparaître.

L'art, et le cinéma en particulier, ne peuvent ignorer cette évolution. Il l'a assimilée et s'est comporté comme une caisse de résonance, amplifiant ces données parfois jusqu'à l'horreur. Dans la plupart des films de notre corpus, la mort rôde ; elle imprègne la ville. Les supports vidéo, ou informatiques propagent des virus et contaminent les humains jusqu'à les tuer. Les fantômes se manifestent par le « réseau », qui est aussi une source de contamination. Face à ces dangers il n'est que deux solutions : fuir ou se suicider. Dans ce contexte, l'ombre a autant de présence que le corps, mais l'ombre n'acquiert cette présence que parce qu'elle s'échappe du corps. Le cri est l'opération par laquelle le corps tout entier s'échappe par la bouche.

Parallèlement à la « dématérialisation » de l'homme, en tant que réalité individualisé par l'intégrité de son corps, nous assistons à un effacement de la frontière entre le vivant et l'inerte.

Depuis que « l'homo faber » a, dans ses débuts, « aménagé » des galets pour en faire des outils, il s'est constitué un prolongement de son corps. Cependant, il a fallu des millénaires avant qu'il arrive à concevoir, d'abord au niveau du fantasme, des outils doués des mêmes attributs et aspects que le vivant. La biomécanique voudrait concrétiser le fantasme de l'homme-machine. En abolissant les frontières entre le vivant et la machine. L'homme [ou l'animal] se voit doté d'implants et de prothèses, tandis que l'outil acquiert des aspects et des fonctions organiques.

La connexion des corps aux machines donne naissance à de nouvelles formes de vie. L'homme est mis en réseau à l'aide d'implants biomécaniques. Même les jeux vidéo empruntent à ces techniques. Les humains deviennent ainsi des êtres hybrides.

On ne s'étonnera pas, dans ce contexte, de constater une érotisation de l'outil, même et surtout si cet outil est destiné à donner la mort. Ainsi, avons-nous rencontré une arme à feu qui prend un aspect biologique pour finalement se transformer en phallus « crachant » la mort. Dans la plupart des films hybrides analysés, est présente l'ambiguïté de situations où le plaisir se mêle à la douleur, ou plus exactement, naît de la douleur. De nombreux cinéastes présentent la souffrance comme le plaisir d'un « au-delà » corporel.

En prolongement de cette tendance, on a pu observer dans les mouvements artistiques, diverses formes de modifications corporelles, les unes n'affectant que la surface de la peau [le tatouage], d'autres plus proches de la mutilation [piercings, scarifications, chirurgie « esthétique » : l'art charnel d'Orlan]. Le corps de l'artiste devient support et l'instrument même de sa création [la performance].

Enfin, dans tout ce foisonnement, la vidéo et l'internet sont omniprésents et contribuent fortement à l'hybridation des arts, les créations des plasticiens comme celles des arts du spectacle et bien sûr comme le cinéma, en abolissant les frontières entre vidéo et cinéma. Webcam et caméra de surveillance entrent également en ligne. Elles augmentent la fascination face à l'écran de télévision, fascination amplifiée par l'effet-miroir observé dans les films hybrides qui parlent de la R.V. et de webcam. Au cinéma, le jeu vidéo propulse le joueur « au-delà du miroir » dans des espaces imaginaires.

Aujourd'hui, le cinéma et les jeux vidéo s'influencent mutuellement. Il faut noter que les jeux vidéo ont été les premiers à s'inspirer du septième art, mais qu'en retour, le cinéma s'est largement inspiré des jeux vidéo. Il leur a emprunté des innovations techniques, des codes et des conventions. Cependant, en dépit des phénomènes d'hybridation, une différence majeure demeure entre le cinéma et le jeu vidéo : il n'y a pas d'interactivité dans le film.

Pour en terminer avec la vidéo, nous avons noté un aspect mis en avant par certains artistes contemporains, qui consiste non seulement à considérer l'outil vidéo comme le prolongement du corps, mais qui permet en outre à ces artistes de s'autoproduire et d'éviter ainsi des coûts de production onéreux.

Il nous restait à parler, après le jeu vidéo, d'un autre phénomène qui s'est rapidement diffusé, celui de la webcam. Depuis la diffusion dans le grand public du super 8, jusqu'à l'apparition de la webcam puis du téléphone portable, le phénomène de l'auto-filmage s'est largement généralisé et a fait proliférer le film dit de famille qui ne garde plus rien d'intimité puisqu'il devient en réalité un espace mis à nu devant le public, ce qu'on a appelé la web-intimité.

Le phénomène de l'auto-filmage ne concerne plus seulement les artistes, mais un public de plus en plus large, et de plus en plus narcissique, car cette forme du journal intime permet, à un moment donné, à tous les internautes connectés, d'être vus en « temps réel ».

Tout est matière à voir et à montrer, y compris le suicide qui exprime à la fois les pulsions meurtrières et la jouissance totale de voir et d'être vu dans l'acte de cruauté ultime. Sur cette pente, il est facile de tomber dans le sadomasochisme, pour notre plus grand plaisir de voyeurs.

La webcam évoque et provoque également la recherche de l'anonymat. Etre anonyme, dans ce contexte, c'est être coupé du monde et s'enfermer chez soi, à la façon des « otaku ».

En parallèle, les caméras de surveillance envahissent l'espace public, sans que l'opinion s'en émeuve outre mesure, tellement elle s'est accoutumée à la présence d'une caméra.

Naturellement, face à l'écran de cinéma, le spectateur se trouve impliqué en tant que voyeur, et tout un jeu de regard se met en place, regard du réalisateur, regard du spectateur, regard échangé entre les personnages du film, mais aussi regard de la caméra.

Notre étude semble se conclure sur une note pessimiste. Il est vrai qu'avec les phénomènes d'hybridation généralisée, les frontières tendent à s'estomper non seulement entre les diverses formes d'expression artistique, mais aussi entre réel et virtuel, entre réalité et fiction et finalement entre l'homme et la machine. Dans ces conditions, l'individu, s'il veut survivre n'a plus qu'à s'isoler ou s'agréger à une tribu, à moins qu'il ne choisisse le suicide.

Il n'en reste pas moins que les arts, et le cinéma en tout premier lieu, gardent leur caractéristique d'acteur social, de témoin et de « clairvoyant », et à ce titre, le cinéma nous permet de rester optimistes. Ce n'est pas par hasard que nous avons clos notre enquête en établissant un parallèle entre deux œuvres où il est question de ville et d'oppression, de pouvoir et de contre pouvoir, de tyrans et de « sauveur ».

Le message contenu dans ces films ou leurs semblables n'est pas délivré uniquement ni même principalement dans les dialogues ou les diégèses, mais par les moyens propres à l'art cinématographique, au premier rang desquels se trouve le montage. Le rythme et les signes du montage permettent ainsi d'exprimer la contestation du pouvoir établi, qu'il s'agisse d'un humain, d'un système ou d'une machine.

Quant au contenu du message, il s'énonce en une phrase simple : « Avant les machines et la société, si perfectionnées soient-elles, il y a l'humain et son milieu d'évolution.

De plus, au delà de cet apport, il apparaît que des constantes et des variations signifiantes se dégagent à l'issue de ce parcours nécessaire. Elles ouvrent et fondent la perspective de travaux

à développer. Il paraît judicieux de creuser davantage le lien entre le vidéo clip et le spot publicitaire qui sont largement dépendants de leur rapport au cinéma mais également à l'art contemporain. Une analyse de certaines œuvres devrait être approfondie d'un point de vue narratif et formel.

Il serait également important d'approfondir les liens qu'entretient le cinéma avec l'art contemporain dans le champ des installations pluridisciplinaires et de la performance.

Souvent, les média enferment différentes formes d'art à l'intérieur de champs clos. Les rapprochements entre eux relèvent le plus souvent du comparatisme ou de passerelles ponctuelles mais l'abolition des frontières entre les divers média tente d'ouvrir une brèche à exploiter pour casser les catégorisations, ce qui revient à penser en termes de phénomène artistique et non en termes de production rentable.

L'examen des processus de différenciation qui s'y développent est important pour décortiquer les mécanismes qui mettent en œuvre l'hybridation cinéma - art contemporain.

L'étude des recherches des nouvelles approches théoriques développées et mises en œuvre concernant l'interdisciplinarité en art permet de justifier ce rapport entre le cinéma et l'art contemporain. Il serait possible d'observer les mutations des lieux culturels qui hébergent le cinéma et l'art. Quel est leur devenir face au réseau internet ? Comment les œuvres de l'art sont revisitées par l'emploi de ces dernières technologies ?

Bibliographie

Ouvrages d'esthétique du cinéma

1. AUMONT Jacques, *L'image*, *Psychanalyse et Cinéma*, Paris, Nathan université, 1997.

2. AUMONT Jacques, *L'œil interminable*, Paris, Nouvelles éditions, Séguier, 1995.

3. BAUDRILLARD Jean, *Simulacre et simulation*, Paris, Galilée, 1981.

4. BEAU Frank, DUBOIS Philippe, LEBLANC Gérard, *Cinéma et dernières technologies*, Paris, Bruxelles, De Boeck & Larcier [Département De Boeck Université], 1998.

5. BELLOUR Raymond, *L'Entre-Images*, *Photo*, *Cinéma*, *Vidéo*, Paris, de la Différence, 2002.

6. BELLOUR Raymond, *Le corps du cinéma, hypnoses, émotions, animalités*, Paris, P.O.L., 2009.

7. BLANCHARD Philippe, VALENTI Alexandre, WELTERLIN Michel, *Film documentaire, Les internautes*, Fine Films, France 2, 1996.

8. BRENEZ Nicole*, De la figure en général et du corps en particulier, L'invention figurative au cinéma*, Paris, Bruxelles : De Boeck & Larcier s.a., 1998.

9. BRUN Jean, « La vénus aux transistors », *Le rêve et la machine,* Paris, la Table Ronde, 1992.

10. CHION Michel, *Les films de science-fiction*, Paris, Les cahiers du cinéma, 2008.

11. COUREAU Didier, « Poétique filmique de la noosphère (Jean-Luc Godard, Chris Marker, 1982-2001) », COLLECTIF, *L'essai et le cinéma*, GAGNEBIN Murielle, LIANDRAT-GUIGUES Suzanne (dir.), Paris, Champ Vallon, 2004.

12. D. LAWDER Standish, *Le cinéma cubiste*, Trad. et préface Christian Lebrat, Paris, Expérimental, 1994.

13. DELEUZE Gilles, *L'image-Mouvement*, Tome 1, Paris, de Minuit, 2003.

14. EISENSCHITZ Bernard, ELSAESSER Thomas, DE FLEURY Marianne, *et al.* , *Le cinéma expressionniste allemand*, *Splendeurs d'une collection*, La cinémathèque française, Paris, de La Martinière, 2006.

15. EPSTEIN Jean, *L'intelligence d'une Machine, Les classiques du cinéma*, Paris, Jacques Melot, 1946.

16. GAUTHIER Paul, *La passion du cinéma, cinéphiles, ciné-clubs et salles spécialisées à Paris, de 1920 à 1929*, Paris, Mémoires et documents de l'Ecole des Chartes, 1999, p.21. [CANUDO Ricciotto, citation extraite d'une conférence faite à Paris le 17 février 1921, publiée par la suite dans le *Manifeste des sept arts* et reprise dans le livre de GAUTHIER Paul.]

17. HAMUS-VALLÉE Réjane, *Les effets spéciaux*, *Cahiers du cinéma*, Coll. *Les petits cahier*s, Paris : Scéren-CNDP, 2004.

18. JOURNOT Marie-Thérèse, « Le film de famille dans le film de fiction – La famille 'restaurée' ? », COLLECTIF, *Le film de famille*, ODIN Roger (dir.), Paris, Méridiens Klincksieck, 1995.

19. LEBLANC Gérard, *Georges Franju*, *Une esthétique de la déstabilisation*, Paris, Maison de la Vilette, 1992.

20. LEBLANC, Gérard, « Les écrans variables », COLLECTIF, *Le cinémascope entre art et industrie*, Jean-Jacques Meusy (dir.), Paris, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, 2004.

21. MAC LUHAN Marshall, *Pour comprendre les média*, trad. fr. 1968, rééd. Paris, du Seuil, coll. « Points essais », 1977.

22. METZ Christian, *Le signifiant imaginaire, Psychanalyse et Cinéma,* Paris, Christian Bourgeois, 2002.

23. NACACHE Jacqueline, *L'acteur de cinéma*, *Harmonies et rencontres, Notre travail commence avec le visage humain*, Paris, Nathan, 2003.

24. PINTEAU Pascal, *Effets spéciaux*, Genève, Minerva, 2003.

25. SADOUL Georges, *Histoire Générale du cinéma, L'invention du cinéma,* tome 1, Paris, Denoël, 1948.

26. STREFF Jean, *Le Masochisme au cinéma*, Paris, Henri Veyrier, 1978.

27. TARKOVSKI Andreï, « La responsabilité de l'artiste », *Le temps scellé,* Cahiers du cinéma, Paris, de l'Etoile, 1989.

28. TRUFFAUT François, *Hitchcock*, Paris, Ramsay, 1983.

Ouvrages sur les dernières technologies

29. BURDEA Grigore, COIFFET Philippe, *La Réalité virtuelle*, Hermès, Paris, 1993.

30. CAUQUELIN Anne, *L'exposition de soi, Du journal intime aux Webcams*, Paris, Eshel, 2003.

31. DE MEREDIEU, Florence, *Arts et Nouvelles Technologies, Art vidéo, Art numérique*, Paris, Larousse, 2003.

32. GLOBENSKY Christian, « Hasard quantique en scène », COLLECTIF, Arts *et nouvelles technologies*, Jean-Marc LACHAUD, Olivier LUSSAC (dir.), Paris, L'Harmattan, coll. Ouverture Philosophique, 2007.

33. HAYLES N. Katherine, How we Became Posthuman, Virtual Bodies in Cybernectics, Litterature, and Informatics, Chigago, University of Chigago Press, 1999.

34. MILLION Alain, *La réalité Virtuelle*, *Avec ou sans le corps ?* , Paris, Autrement, 2005.

35. MOATTI Michel*, La vie cachée d'internet, réseaux, tribu, accros*, trad. Française, 2è éd. , Paris, Imago, diffusion P.U.F., 2007, p.126.

36. RHEINGOLD Howard, *La réalité virtuelle*, *Quand l'illusion a toutes les apparences de la réalité,* Trad. de l'anglais par Lionel Lumbroso et Annick Morel, Paris, Dunod, 1993.

37. THELY Nicolas, *Vu à la webcam* (essai sur la web-intimité), Dijon, Les presses du réel, 2002.

38. WIENER Norbert, Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine, aux 2è éd. Cambridge : EM.I.T. Press, 1947.

Ouvrages sur l'art

39. BUCI-GLUCKSMANN Christine, « *Les métamorphoses du féminin : Orlan, Cindy Sherman, Mariko Mori* », *Politique de la photographie du corps*, Catherine Couanet, François SOULAGES, Marc TAMISSIER (dir.), Paris, Klincksieck, 2007.

40. BUSCA Joëlle, *Les visages d'Orlan*, *Pour une relecture du post-humain*, Bruxelles, La Lettre Volée, coll. Palimpsestes, 2002.

41. CROS Caroline, LE BON Laurent, REHBERG Vivian *et al.* , *Orlan*, Paris, Flammarion, 2004.

42. DE MEREDIEU Florence, *Histoire matérielle & immatérielle de l'art moderne*, Paris, HER-Larousse, 1999.

43. DELEUZE Gilles, *La Vue le Texte*, *Francis* Bacon, *Logique de la sensation,* Paris, la différence, 1996.

44. DIDI-HUBERMAN Georges, *Devant le temps*, Paris, De Minuit, 2000.

45. GOIMARD Jacques, AZIZA Claude, *Encyclopédie de poche de la S-F, Art vidéo, Art numérique*, Bologne, Presses Pocket, 1989.

46. JONES Amélia, *Le corps de l'artiste*, conçu par Tracey Warr, Paris, Phaidon, Essai, 2005.

47. ORLAN, « *Ceci Est Mon Corps, Ceci Est Mon Logiciel* », conférence au Musée du Louvre « La Mazarine », 1997.

48. ORLAN, *Le récit*, *The narrative*, Charta srl, Milan, 2007.

49. ORLAN, *Orlan triomphe du baroque*, Marseille, Images En Manœuvres, 2000.

50. ORLAN, *Orlan*, Paris, Flammarion, 2004.

51. ORLAN, *Refiguration-Self-hybridations/Série Précolombienne*, Paris, Al Dante, 2001.

52. PARFAIT Françoise, *Video : un art contemporain* / Dispositifs et Projection : les modalités d'inclusion du spectateur, Paris, aux éditions du Regard, 2001.

53. RUSH Michael, VIOLA Bill, *L'art vidéo*, Paris, Thames & Hudson SARL Paris, [éd. Londres : Thames & Hudson Ltd, Trad. de l'Anglais par Dominique Lablanche, Hélène Odou], 2003, 2007.

54. VIOLA Eugenio, ORLAN, *Orlan*, *Le récit*, *The Narrative*, Paris, Charta, 2007.

Ouvrages littéraires et philosophiques

55. AZUMA Hiroki, *Génération Otaku - Les enfants de la postmodernité*, Trad. du japonais par Corinne Quentin, Paris, Hachette Littératures, essai, 2008.

56. BARTHES Roland, *L'obvie et l'obtus* (essai critique III), Paris, du Seuil, 1982.

57. DE TROYES Chrétien, *Perceval ou le Conte du graal*, trad. inédite et présentation de Jean Dufournet, Paris, GF Flamarion, 1997.

58. DEBORD Guy, *La Société du Spectacle*, Paris, Galimard, 1992.

59. DESCARTES, René*, Lettres*, Paris, Gallimard [La Pléiade], 1953.

60. SERRES Michel, *Le Tiers-Instruit*, Paris, Gallimard, 1991.

Revues

61. ANCET Pierre, « Le temps virtuel / à propos de la machine à voyager dans le temps », *La voix du regard*, *Revue littéraire sur les arts de l'image*, n° 10, Printemps.

62. AUMONT Jacques, MARIE Michel, « La place du mort », *Cahiers du cinéma*, n° 565, février 2002.

63. BOVIER François, STAUDER Andreas, « La relation audio-visuelle chez Stephen Dwoskin : immersion et artifice », *Décadrages, Cinéma, à travers champs*, Genève, Association Décadrages, 2006.

64. CIMENT Michel, NIOGRET Robert, « Spider, c'est moi », *Positif*, *Dossier Cronenberg Spider*, n° 501, novembre 2002, Paris, Jean-Michel Place, 2002.

65. CinéAction*, Cinéma et bande dessinée,* Gilles Ciment (dir.), éd. Courbevoie : Cinéma Action-Corlet, 1990 : AMIEL Vincent, « De quelques procédés narratifs », MORGAN Harry, « Le mouvement, de Muybridge aux mangas / Traces ».

66. DURAND Régis, « Orlan, le corps manifeste », *Beaux-arts magazine*, n° 216, mai 2002.

67. GONDRY Michel, « Visite en Gondrysie », *Bref* , Spécial clip, n° 607, 2004.

68. GRÜNBERG Serge, *David Cronenberg*, *Les cahiers du cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, 2000.

69. LEBRETON David, *CinémAction*, *Du trucages aux effets spéciaux*, Condé-sur-Noireau, Corlet, 2002.

70. LEHERPEUR Xavier, « Matrix Revolutions - Aliens que pourra », *Cinélive*, *Matrix Revolutions*, n° 73, novembre 2003.

71. LEYDIER Richard, « Portrait de l'artiste en arlequin », *Art Press*, n° 300, avril 2004.

72. MAKSYMOWICZ Thomas, '*Constructeur de Matrix'*, Coulisses : *Les effets spéciaux*, *Cinéfilm(s) Matrix Revolutions*, n° 10, novembre-décembre 2003.

73. MASSON Alain, « Spider, Le destin de l'araignée », *Positif*, *Dossier Cronenberg Spider*, n° 501, novembre 2002, Paris, Jean-Michel Place, 2002.

74. MOUSSINAC Léon, *Théorie de cinéma*, *Cinéa* n° 95, 1er juillet 1923, p. 8 ; [voir aussi de]

75. MOUSSINAC Léon, *Du rythme cinégraphique*, le Crapouillot, 16 mars 1923 ; et RAMAIN Dr. Paul, *Des rythmes visuels aux rythmes cinématographiques*, *Ciné*, II, n.16, Genève, janv. 1928.

76. PENSO Gilles, « Dossier : Effets numériques, l'ère de l'hyperréalisme », *Le technicien du film* n° 562, janvier 2006.

77. PINTEAU Pascal, « Le maître de effets-numériques », *Cinévision*, n° 3, novembre 2003.

78. ROSALIND, Krauss, « Video : The Aesthetics of Narcissism », *Octobre*, n° 1, printemps 1976, repris dans Video-Culture, Rochester (NY), 1986.

Films et CD Rom

79. CASSETTE VIDEO, *The origins of Scientific cinematography*, Virgilio Tosi, Série produite par Institut Für den wissenshaftlichen film Göttlingen, 1989. [L'expérience de Jules-Étienne Marey est exposée dans cette cassette, de Virgilio Tosi, qui évoque les prémisses de la capture du mouvement.]

80. CD-Rom, *The Complete Visible Human Data Collection*, H.-O. PEITGEN, Springer-Verlag, 1998.

81. DVD Bonus, *Immortal,* Enki Bilal, Making off, TF1 vidéo, 2004.

82. DVD Bonus, *Immortal*, Enki Bilal, rencontre avec le public, TF1 Vidéo, 2004.

83. DVD Bonus, *Kairo*, Entretien avec Kiyoshi Kurosawa réalisé par Yves Montmayeur - extrait de l'émission « Rive droite - Rive Gauche », Diffusée sur Paris Première Réalisation Ann Dorr, ARTE Video, (2001).

84. DVD Bonus, *Matrix Revolutions*, Andy et Larry Wachowski, Opérateur, Néoréalisme, Georges Borshukov, Directeur de la technologie, Matrix unit, ESC Entertainment, Warner Bros, 2003.

85. DVD Bonus, *Matrix*, Andy et Larry Wachowski, Edition collector.

86. DVD Bonus, *Metropolis*, Edition collector, Documentaire.

87. DVD Film, *2 ou 3 choses que je sais d'elle*, Jean-Luc Godard, Arte vidéo, 2004.

88. DVD Film, *eXistenZ*, Pathé, 1999.

99. DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal,

100. DVD Film, *Immortal*, Enki Bilal, commentaire audio d'Enki Bilal, TF1 vidéo, 2004.

101. DVD *The work of director*, Michel Gondry, Livret « I've been twelve forever », Directors Label, Volume 3, Emi music, Palm pictures, Europe, 2003.

Sites internet

102. http://www.cairn.info/article.php?ID_REVUE=RIP&ID_NUMPUBLIE=RIP_222&ID_ARTICLE=RIP_222_0491#section1_s1n2.

103. http://bd.casterman.com/zine/articles/5/30/?id=1185

104. http://bilal.enki.free.fr/afficher_interview.php3?fichier_de_l_interview=interview9

105. http://en.wikipedia.org/wiki/Crime_against_nature

106. http://virginieluc.blog.lemonde.fr/2005/04/10/2005_04_hiroshima_mon_f/

107. http://www.abc-lefrance.com/fiches/Architectureduchao.pdf

108. http://www.arte.tv/fr/histoire-societe/L-homme-immortel/1480372,CmC=1493726.html

109. http://www.cadrage.net/dossier/cinemajeux/cinemajeux.html

110. http://www.ccadp.org/odellbarnes.htm

111. http://www.eff.org/Net_culture/Cyberpunk/cpunk_subculture_to_mainstream.paper

112. http://www.enriconavarra.com/pdf/LCMfr.pdf

113. http://www.fabula.org

114. http://www.mediascreationrecherche.com/interactivite2.pdf

115. http://www.mouvement.net/ref/ref.html

ANNEXES

Annexe n° 1 – Rencontre d'un auteur de BD et d'un écrivain

1.1. Entretien

Le bonus du DVD du film *Immortal* comporte une rencontre inédite entre Enki Bilal et l'écrivain Serge Lehman, qui a travaillé sur le script du film.

La rencontre a lieu quelques mois après la sortie du film, alors que quelques critiques ont été faites au sujet de cette œuvre cinématographique. La discussion tourne essentiellement autour du concept de « science-fiction ». Dans une salle de cinéma vide, face à une caméra, on voit Enki Bilal face à Serge Lehman.

Dans un premier temps, nous allons retranscrire de larges extraits du début de leur conversation. Dès le début, Enki Bilal présente son interlocuteur et lui pose la question d'une définition de la « science-fiction ».

Enki Bilal : Serge Lehman est un écrivain de science-fiction. Mais qu'est-ce que cela veut dire ? Pour moi c'est un écrivain. Un écrivain de nouvelles, un écrivain de chroniques, un écrivain de romans, nous avons travaillé ensemble sur *Immortal* et je souhaitais qu'on aborde un peu… Je souhaitais lui donner la parole sur ce genre. Ce que l'on appelle un genre et qu'est la science-fiction.

S'en suit un échange libre entre les deux hommes, d'où se dégagent quelques grandes lignes :

Serge Lehman : Moi, c'est de là que je viens. C'est là que je suis encore… du côté de la science-fiction, du côté des problèmes que pose ce morceau…

Enki Bilal : La lisibilité de ce terme, de ce terme mystérieux, que l'on n'arrive pas à définir… et que moi je considère comme n'étant plus un genre, d'ailleurs.

Serge Lehman : Non, mais cela ne l'est pas, c'est une entité commerciale, disons… Elle existe. Elle a sa pertinence mais c'est une entité qui… mais cette définition-là ne décrit rien de ce qu'est la science-fiction…

Enki Bilal : Mais surtout en même temps, elle est perçue comme quelque chose d'extrêmement figé, comme quelque chose de très précis, par les gens qui la rejettent. C'est une espèce de no man's land… où l'imagination normale, normalement constituée, ne peut pas et ne doit pas aller. C'est trop différent du quotidien, du réel, c'est trop…

Serge Lehman : … C'est trop dangereux. C'est surtout méprisé encore, et ça continue à l'être.

Serge Lehman : Oui, la clé c'est ça. […] C'est quelque chose de précis et de figé, c'est un rejet en soi.

Enki Bilal : Oui, oui…

Enki Bilal : […] Ne parles pas trop de 3D…

Serge Lehman : [Rires] Oui, c'est vrai, excuse-moi.

[N.B. : La 3D n'a pas toujours répondu aux attentes d'Enki Bilal. Il lui reproche notamment de provoquer de grands dépassements de budget.]

L'écrivain poursuit en affirmant que la SF couvre un champ énorme et qu'elle n'est pas juste la science-fiction labellisée. Pour lui, elle va aussi du côté de Frantz Kafka, de Dino Buzzati et de Gilbert Keith Chesterton. Il pense qu'il n'y a pas de place pour ce « non-objet », dans la culture française et que cela explique une partie des entendus ou des malentendus qu'on a pu observer à la sortie du film. Pour lui, ce qu'il a vu du film a été bien reçu.

Après ces considérations d'ordre général, la discussion s'engage autour du film lui-même :

Serge Lehman : Il a été bien compris, y compris dans sa dimension de film d'auteur.

Enki Bilal : Hum. Ça c'est l'élément nouveau quand même, c'est plutôt […] très rassurant.

[…]

Serge Lehman : Il y a beaucoup de critiques qui ont insisté sur le fait que tu transcendais le film de science-fiction… avec beaucoup d'effets-spéciaux pour en faire un… tu t'appropriais cette technologie pour faire des histoires, pour faire un film d'auteur dans lequel les ingrédients classiques de la big production américaine… entre guillemet « américaine » d'ailleurs, parce que le film américain, il est très divers aussi…

[…]

Je pense que tout ça, ça montre qu'il y a une grande confusion dans les esprits, en fait. Les gens qui s'intéressent au cinéma qui développe un discours critique sur le cinéma, sur la façon dont on raconte les histoires aujourd'hui,… sur quelles histoires on raconte aujourd'hui… ne savent pas quoi faire de ces deux objets. Des objets qui sortent de la matrice science-fiction. Evidemment, il est très facile dans la plupart des cas puisque ce sont de purs produits commerciaux de les ranger dans la catégorie blockbusters américains. C'est pas un problème.

Mais dès qu'un film ne joue pas cette carte là. Le public averti est déconcerté.

[…]

…On voit une mégapole, des voitures volantes mais c'est pas le *Cinquième élément*.

Enki Bilal : … Que le public soit déconcerté c'est une chose et ça me paraît tout à fait naturel ce sont des… l'objet étant atypique ne reprenant pas forcément les canons, ou les thèmes classiquement abordés par le… crée même par le cinéma américain, c'est une chose. Mais que le… précisément les journalistes, les critiques ne fassent pas… heureusement certains le font mais ne fassent pas ce travail de formation de leurs lecteurs quasiment ou des futurs spectateurs. C'est là qu'il faut peut-être le faire…

[…]

… Sur ce film là, ils ont commencé à le faire… c'est déjà une chose assez rassurante.

Bilal parle ensuite de son film, de son rapport à la BD et du sujet qui nous intéresse, l'hybridité :

Enki Bilal : … On est face à un phénomène qui nous passionne tous les deux.

Ce n'est pas la science-fiction en soi, c'est plutôt une forme de liberté, de création, de perception, de digestion d'un monde dans lequel on vit. C'est comme ça que je conçois ma façon de raconter des histoires, de les faire, que cela soit en bande dessinée ou en cinéma.

[…] Je ne vois pas du tout le lien qu'il peut y avoir entre mon film et la bande dessinée. Je veux dire cela n'a rien à voir. Moi, ce que j'ai fait en bande dessiné m'appartient, c'est un langage que j'ai développé avec mes outils graphiques, ma culture que je me suis fabriqué en lisant, en regardant des films. Donc, là aussi, il ne faut pas spécifier. Il ne faut pas ranger dans des cases mais faut dire simplement que… il y a une façon de raconter des choses par le cinéma qui est… qui est libre, cette façon de raconter d'une manière libre amène forcément à déplacer les éléments conventionnels ou ce qu'est peut-être une culture cinématographique conventionnelle du réel, ou des genres vers quelque chose de différent, […].

Enki Bilal : Cette hybridité, moi je l'assume totalement. Ce film est totalement hybride à tous points de vues, y compris au niveau technique, on en parlera sans doute un peu tout à l'heure.

… Mais cette hybridité, moi je considère que c'est quelque chose de sain et qui devrait être perçu comme nécessaire.

Serge Lehman : Oui, c'est intéressant. Il y a un personnage dans le film qui incarne ce dont tu parles. C'est John.

1.2. Les histoires s'écrivent toutes seules

Serge Lehman : […] ce que j'ai assez largement découvert en écrivant le film avec toi [c'est que] les histoires s'écrivent toutes seules.

[…] C'est l'inconscient qui écrit et qui prépare ses coups. Ça n'a pas d'importance, les histoires s'écrivent largement toutes seules. Une idée en appelle une autre, elles se rangent les unes à côté des autres. Elles changent de place ; d'un seul coup on voit le paysage à l'envers. D'un seul coup, on dit ça c'est bien aussi mais toutes ces choses se font presque sans nous en fait ; d'une certaine manière le but, c'est presque de se rendre transparent pour le processus. La grande vertu de ce que l'on appelle science-fiction mais sans doute un jour il faudra trouver un terme autre parce que… cette magie là opère y compris sans la science… C'est qu'à un moment, ce qui

est écrit dans l'histoire peut rentrer dans l'histoire. J'ai l'impression que c'est ce qui s'est passé avec John.

[…]

Serge Lehman : … Comment dire ? Les interrogations des critiques et du public sur le rôle de John, sur ce qu'il est, ce qu'il fait. Ce que signifie sa disparition à la fin. Toutes les choses que quand on écrit on n'a pas besoin de justifier… Parce que, on sent très bien ce que ça veut dire…

Il n'y a pas besoin d'expliquer. C'est toujours une très grande surprise de découvrir que quand les gens voient le film, pour eux c'est problématique et qu'il faudrait une explication, que c'est comme si on ne leur avait pas tout donné, comme si on avait enlevé les explications nécessaires à la bonne compréhension du film. Or justement ce n'est pas ça… A revoir le film, d'abord je trouve le personnage de John très fascinant.

1.3. Un film à voir et à revoir

Enki Bilal : Mais c'est un film qu'il faut revoir. C'est déjà un problème d'imaginer, de fabriquer, de créer, un objet qui ne se suffise pas en une seule vision, … mais en même temps, c'est comme ça que les œuvres littéraires aussi fonctionnent le mieux…

Serge Lehman : Oui, oui…

Enki Bilal : C'est à la relecture, c'est au… Je veux dire là aussi intervient la notion de paresse un peu parce qu'on est tous un peu paresseux. Moi-même, je vais parfois consommer du cinéma de pure consommation, parce que, simplement, c'est facile et quand c'est bien fait…

Serge Lehman : C'est bon, c'est bien…

Enki Bilal : Très bon et on est très content mais… Il y a en même temps cette… cette nécessité quand même de fabriquer aussi des objets sans être prétentieux. Ces objets peuvent être extrêmement légers, je considère que *Immortel*, est un film relativement léger, parce qu'il y a un second degré qui fait que jamais il ne tombe dans l'emphase… dans la lourdeur. J'espère en tout cas, car on n'est pas dans le drame. Il y a une espèce de second degré en permanence. Je le sens, je l'ai voulu comme ça mais… Ce qui nécessite malgré tout une réflexion et peut-être un peu moins de paresse, voilà…

1.4. Retour à la SF

Enki Bilal : Donc est-ce que la science-fiction […] n'est pas précisément un domaine, pour ne pas dire genre, dans lequel précisément, il faut faire un peu abstraction des choses qui sont faciles, qui sont claires, qui nous sont claires, qui sont celles du quotidien et du réel, pour laisser venir des éléments perturbateurs mais qui sont toujours reliés de toute façon à notre culture, à nos connaissances et à nos grands mythes ?

Serge Lehman : Moi, je… avant d'être ton scénariste, je reste encore un spécialiste, un fondu de science-fiction, écrivain, critique… et à l'occasion théoricien… Le problème se pose pour moi dans ces termes d'un point de vue de l'histoire culturelle du vingtième siècle : la SF c'est le seul endroit où on a fait de la métaphysique où on a mis en scène des dieux où on a mis en scène des très grandes choses…

[…]

Où on a travaillé sur les notions de temps pur, de distance pure, d'intelligence… Bon, alors, évidemment, ça fait ricaner tous ceux qui pensent qu'on est revenu de tout et qu'il y a plus qu'à travailler sur le désespoir de base

[…]

Mais… on n'a pas tous la chance d'être nihiliste… Donc… Quand on s'intéresse encore à l'énigme que peut représenter l'existence, l'être humain. La signification de la présence…

Enki Bilal : Dieu n'a rien réglé. La foi n'a rien réglé…

Serge Lehman : La SF c'est quand même l'endroit où l'on pose les questions.

Enki Bilal : Oui, bien sûr.

Serge Lehman : Dans les formes où elles se sont toujours posées.

[…]

Est-ce qu'il y a des dieux ? Est-ce que tout ça n'est pas un gigantesque rêve ?

Serge Lehman : Sauf quand on pose ces questions dans la littérature générale, c'est toujours sous forme de métaphore… Dans la SF ou ce qu'il est convenu d'appeler la SF la métaphore est réelle. C'est une projection.

Enki Bilal : Oui, voilà…

Serge Lehman : On est dedans. Et, c'est là la magie du genre.

[…]

Enki Bilal : Oui, alors c'est ce qui effectivement nous amène à dire aujourd'hui… Ce domaine de science-fiction est devenu le domaine de nos vies… de nos propres vies… de notre quotidien… Et au départ, il faut reconnaître à la littérature, au verbe, le sens de la vraie invention de la science-fiction.

Les deux auteurs appuient sur le fait que la science-fiction prend sa force dans son pouvoir évocateur. Mais ce qui fait la force des films de science-fiction relativement à l'hybridation, c'est la surenchère dans l'emploi des derniers effets spéciaux, qui tentent de faire vendre les films de ce genre. C'était déjà vrai à l'époque des baraques foraines qui, à l'origine du cinéma, montraient la dernière nouveauté du siècle.

Dès les origines du cinéma, on assiste aux premiers trucages, avec *Le voyage dans la Lune* (1902), de Georges Méliès, héritier de Robert Houdin, dont il avait racheté le théâtre, un expert en illusion, pyrotechnie et magie en tous genres, comme le précise Serge Lehman.

Georges Méliès, contemporain des frères Lumière, entrevit aussitôt les possibilités fantastiques de cette invention.

Enki Bilal pense que les mots ont été les précurseurs et les pourvoyeurs de cet imaginaire. Mais si la diffusion du mot « science-fiction » par les *média* au fil du temps a été si forte, c'est bien grâce à l'imaginaire cinématographique et à sa fonction d'hybridation, créant des univers technico-scientifiques différents. Il précise que cette situation a existé dès les débuts du cinéma et qu'elle continue à se développer, au point de constituer notre propre réalité.

À partir de là, Bilal se demande si nous ne sommes pas tout simplement en train de vivre au jour le jour quelque chose qui est tout à fait inconnu, et si cet inconnu n'est pas tout simplement la définition de la science-fiction.

Serge Lehman : Il y a un an et demi, je lisais dans *Le Monde*, un papier sur une interview d'un chercheur en intelligence artificielle. Il explique qu'il voit (…) dans l'interconnexion générale du monde via Internet, la constitution d'une intelligence planétaire.

[…]

Lehman note que le chercheur en intelligence artificielle choisit des termes qui sont sortis de la forge science-fiction. Il poursuit :

On vit dans un monde dont le générateur mythologique est la science-fiction, assez largement je pense. C'est peut-être pour ça que les gens qui opèrent dans ce champ-là, à la limite, devraient presque se sentir une responsabilité de plus…

Les idées qui sont nées de cette opération-là, de cette alchimie-là, ont une telle force, un tel pouvoir hypnotique, pouvoir de suggestion.

Il en émerge un outil de propagande qui tente de prendre le pouvoir sur l'opinion publique de l'image comme véhicule d'une stratégie.

1.5. Deux exemples de manipulation de l'opinion

Le premier est la constitution de la mythologie des soucoupes volantes au XX^{e} siècle, qui est une « fantasy » de l'esprit, sortie de la science-fiction américaine des années 40 et 50.

Serge Lehman : Il y a deux ou trois récits dont on peut retrouver, par une démarche presque archéologique, qu'ils sont à l'origine de cette représentation. Mais cinquante ans plus tard, il y a des millions de documents, des milliers de témoignages, des centaines de livres, des films et des dizaines de millions de gens qui croient à ça. Voilà ce que le pouvoir d'un ou deux textes dans des revues à deux balles, il y a cinquante ans qui racontaient l'arrivée au-dessus des États-Unis des vaisseaux en forme de soucoupes volantes. Cinquante ans plus tard, c'est devenu une quasi-religion, c'est très impressionnant, c'est une démonstration de pouvoir inouï.

En 1938, l'exemple le plus abstrait, mais certes le plus concret, concernant le pouvoir démonstratif, c'est celui d'une adaptation radiophonique d'Orson Welles de *La Guerre des mondes* (1898), de H.G. Wells [*La Machine à explorer le temps* (1895), *L'Homme invisible* (1897)]. Cette adaptation de cet auteur pionnier en matière de science-fiction a créé une véritable panique, en attendant que les « apparitions » des soucoupes volantes se manifestent dans le ciel des Etats-

Unis. En effet, le pouvoir de suggestion de la voix de l'animateur radio a établi une véritable phobie d'un ennemi présumé que représente l'arrivée des soucoupes volantes.

Enki Bilal enchaîne en affirmant que le plus dangereux, c'est ce qui amène à des sectes, au sectarisme, à des choses souvent incontrôlables. Le réalisateur préconise une certaine méfiance vis-à-vis de ces dangers gérés par des outils manipulateurs.

Par la suite, il essaie de trouver, en tant qu'auteur, une solution pour prévenir ces risques. Il préconise l'engagement de l'artiste, quel que soit le médium utilisé.

Au sujet de la fantasy, Enki Bilal pense qu'il faudrait peut-être aujourd'hui que la culture générale, au sens trivial du terme, accepte la science-fiction. Que cela soit en tant que pratique ou dans l'envie de raconter, de montrer, qu'on soit artiste, auteur, enfin peu importe pour lui, elle doit être prise en considération. Mais doit-on l'intégrer complètement comme un questionnement. Il faut en tant qu'auteur, selon Enki Bilal, se poser plusieurs questions, à savoir : Qu'est-ce que l'on fait ? Qu'est-ce que l'on raconte ? Qu'est-ce que l'on dit ?

A partir de ce questionnement, il convient de prendre en compte la vision du futur ou la prospective, d'une façon qui n'est même pas politique, dans le sens politicien, car les politiques ne vont pas assez loin dans la prospective. Selon le réalisateur, ils gèrent à court terme. En cela, c'est une catastrophe.

Enki Bilal estime que les auteurs et les artistes ont leur mot à dire, que l'on est dans un domaine où il faut s'engager sous une forme de vision du monde dans lequel on vit.

Pour lui, le XX^{e} siècle a surtout valorisé le présent et le passé, mais très rarement le futur.

Serge Lehman évoque la culture française. Enki Bilal répond qu'il se sent français. Il pense vraiment que la culture française, européenne, est une culture profondément enracinée, qui constitue une énorme réserve de matière de toutes sortes. Ce que les américains pour lui ont su parfaitement exploiter en se l'appropriant.

Enki Bilal pense que c'est peut-être effectivement européen, ce côté très fermé sur le mode présent et passé, mais pas trop fondé sur l'avenir.

Serge Lehman conclut qu'il y a des raisons historiques à cela. Mais il pense que cette opération dans l'esprit, même si elle est née en Europe avec Jules Vernes et H.G. Wells, s'est formalisée et est devenue une entité culturelle aux Etats-Unis, et elle ne pouvait pas l'être ailleurs.

Enki Bilal pense que cela s'explique par une certaine forme de naïveté de la part des américains.

Selon Serge Lehman, ce n'est pas forcément le cas. Il estime que ce peut être aussi agressif, qu'il y a aux Etats-Unis une forme de liberté et un intérêt pour le futur qui n'existent pas en Europe.

Enki Bilal reconnaît qu'en France on est dans une culture assez hiérarchisée, qui possède ses systèmes de pouvoir symboliques. La maîtrise du verbe pur et l'appropriation du passé en permanence, cela se réclame d'une très grande tradition qui donne les clés du pouvoir.

Or la science-fiction, selon lui, est assimilée à une « entité » venue d'Amérique, traitant du futur et non pas du passé prioritairement. Elle intègre les sciences et les techniques dans la culture. Ces éléments sont considérés comme des non-matières culturelles en France et cela pose un problème.

Enki Bilal émet l'hypothèse que l'on pourrait ramener cela à une compétition entre le verbe et l'image.

Serge Lehman réplique : Bien sûr, le verbe et l'image. Mais c'est surtout le verbe, le verbe tel qu'on a l'habitude de le définir classiquement, teinté du droit, de l'histoire, de la littérature. Le système classique de la métaphore.

Serge Lehman ajoute que les gens qui maîtrisent le verbe en France et qui ont le pouvoir symbolique par la maîtrise du verbe ne maîtrisent pas le verbe scientifique ; ils ne maîtrisent pas les images mentales qui naissent de la science, ils ne comprennent pas comment elles fonctionnent et ce qu'elles décrivent. Il conclut que toute personne qui arrive avec une compétence dans ce domaine est immédiatement perçue comme un ennemi, un agresseur.

Enki Bilal ajoute que quand quelqu'un parle de l'image et du verbe qui sont issus de l'imaginaire, alors elle peut faire de la prospective. Elle peut raconter des histoires appartenant au domaine de la SF, sans pour cela être scientifique.

Le réalisateur ajoute qu'ils ont un ton, une force de liberté, par rapport à la culture du verbe traditionnel. Il affirme qu'il ne préfère pas que ce soit des scientifiques qui écrivent de la science-fiction. Il pense que parmi des auteurs traditionnels dit « littéraire, de facture purement littéraire » certains sont aptes à se poser des questions. Qu'ils devraient surtout se poser des questions en ce qui interroge notre devenir.

Serge Lehman demande à Enki Bilal : « Est-ce qu'il y a des enjeux dans [*Immortal*] autres que la pure beauté. La pure poésie de la pyramide des dieux, la juxtaposition d'univers totalement différents : l'Egypte ancienne, une mégapole future, l'histoire d'amour ? »

Le réalisateur constate que le médium cinéma face à l'adaptation littéraire libre ou non libre est différent. Il crée une déperdition de la trame littéraire de départ.

Pour Enki Bilal, la question est : « Qu'est-ce que l'on peut dire dans un film qu'on ne dit pas ou qu'on dit mieux ou plus dans un autre domaine, le langage littéraire, que ce soit l'écrit ou la bande dessinée ? » Il se demande : « Qu'est-ce que le cinéma apporte ? » Ou encore : « Qu'est-ce que le cinéma fait perdre à une base écrite au départ ? »

Il considère qu'il y a une de loi du temps dans le cinéma qui oblige à une vraie compression du fond qui peut être très puissante dans un livre, parce qu'on est dans un autre rythme. On est dans quelque chose de très dense et cette densité est souvent difficile à transposer au cinéma et donc, il faut faire des choix.

Lorsqu'Enki Bilal et Serge Lehman ont travaillé ensemble sur le projet d'*Immortal*, ils se sont trouvés confrontés à ce problème. « Qu'est-ce qu'on peut garder ? Qu'est-ce qu'on ne peut pas garder ? » Et finalement, « de quoi sera fait le film ? »

Enki Bilal précise que le film est fait de quelques signes de base qui indiquent la situation d'un pays géopolitique… des éléments épars, donnés au compte-goutte, comme des informations que l'on trouve en feuilletant un journal. Il voit dans *Immortal*, une histoire d'amour à trois, bizarre, étrange… Il a l'impression d'avoir perdu énormément de choses qu'il peut dire dans les albums, dans des livres.

Cette suggestion est intéressante en ce qui concerne notre étude. L'adaptation littéraire au cinéma est vue par Enki Bilal comme une déperdition, le sens de l'œuvre du départ semble irrémédiablement changé.

Par ailleurs, le cinéma c'est aussi se concentrer sur quelque chose de relativement pas facile, ce qui exige d'être simple au cinéma. Beaucoup plus simple qu'il ne l'a été sans doute. Il faut que le spectateur n'ait pas trop à travailler. Il pense que c'est un peu cela le problème du cinéma.

Enki Bilal se pose des questions sur ce qu'est le cinéma, car il a lu des critiques qui affirment que son film n'est pas du cinéma. Il ne comprend pas ce que cela veut dire et il trouverait intéressant d'en débattre. En attendant, il répond que le cinéma c'est aussi ce que l'on décide de faire avec une caméra.

Le plus intéressant, pour le réalisateur, c'est de posséder plusieurs savoirs, afin de comprendre ce que la création représente et de comprendre ce que c'est que d'être auteur. Il dit que demain quelqu'un peut descendre avec une caméra DV dans la rue et filmer, qu'il y a des personnes qui font des choses extrêmement expérimentales et qui font du cinéma. Cela rappelle le concept de la nouvelle vague avec des tournages en décors réels.

Enki Bilal se demande ensuite si le cinéma peut tout dire et tout raconter. Pour lui, c'est le cas, à partir du moment où l'objet est cohérent. Il précise qu'à partir du moment où il y a cohérence, il y a une émotion, il y a donc une connivence avec le spectateur. Il pense que tout est faisable, tout est possible mais il faut peut-être précisément essayer de creuser des sillons nouveaux.

Il constate que le cinéma est aussi en difficulté sur le plan économique. Il se demande ce que l'on se contente de faire, du cinéma traditionnel ou du cinéma spectaculaire ? Il suggère que, là aussi, il y a le système, la position de l'auteur.

Il se pose la question : « Est-ce que l'on raconte quelque chose de manière personnelle ? » Serge Lehman le rassure sur le choix de sa position d'auteur. Il dit que la question ne s'est jamais posée pour Enki Bilal car il a toujours fait des choix et cela n'a jamais été des choix commerciaux.

Serge Lehman aborde la question de la rediffusion du film hors des salles de cinéma et de l'avènement du DVD. En tant qu'écrivain, il veut dire qu'avec n'importe quel best seller de littérature on fait moins que la plus petite émission d'ARTE, en terme d'audience. Il constate que quand on vend 20.000 exemplaires d'un livre c'est formidable, 200.000 c'est extraordinaire, mais cela reste infime si on considère qu'on est 60 millions de gens dans ce pays, capables de lire et d'acheter. Il constate que l'on est très heureux en tant qu'auteur de littérature et l'on gagne très

bien sa vie quand on vend des livres à 0,1 % de la population. Il trouve que ce rapport est hallucinant. Donc, il en déduit que le cinéma permet d'exploser cette limite par le jeu de la rediffusion en DVD.

Au sujet du script et de la diégèse, Serge Lehman affirme qu'il n'a jamais ressenti de pression lorsqu'ils ont fait ensemble le script personne n'a imposé de simplifier l'histoire. Ils ont pu faire ce qu'ils voulaient.

Serge Lehman observe que lorsqu'une histoire est « bonne », elle fait le tour de la planète ; elle est adaptée, transposée, recopiée. Enki Bilal se demande à ce sujet ce que cela veut dire une histoire « bonne ». Serge Lehman lui répond qu'une histoire « bonne », au minimum, c'est une histoire qui a plu et qui suscité de l'intérêt.

Selon lui, on assiste en ce moment à un phénomène très nouveau, l'internalisation du cinéma asiatique. Or il s'internationalise sans renoncer à son fond mythologique propre, mais il coule ce fond mythologique dans une forme « universelle » qui le rend accessible.

Serge Lehman se demande si cette forme est hollywoodienne, une fois pour toute, pour l'éternité. Il n'en sait rien. Il semble que le canon hollywoodien devient la dominante internationale. Pourtant, certains auteurs indépendants ne se plient pas à cette forme. Ils se manifestent à cet égard par un cinéma de création proche de celui d'Enki Bilal.

Il cite en exemple la façon dont John Woo s'est intégré à Hollywood. Il y trouve une dialectique. Il constate que pour passer du folklorique local à la mythologie mondiale, il y a nécessité de passer par une forme qui est relativement lisse.

Enki Bilal affirme que cette forme est perdue au détriment du langage américain, purement américain, formaté par les canons américains. Il trouve cela troublant.

Nous pensons, pour notre part, que sa crainte est fondée, avec l'utilisation massive d'effets spéciaux par certaines firmes américaines qui collaborent directement avec Hollywood, car elles ont le monopole sur certains films.

Les sociétés comme ILM, Digital Domain, tentent de standardiser une forme de création stéréotypée, adaptée aux besoins des studios, pour créer une certaine forme normalisée. Il suffirait de voir un effet spécial quelconque dans un film hollywoodien pour savoir qui l'a conçu, comme une marque de produit. Il serait ainsi reconnaissable, ce qui le vulgariserait complètement.

John Gaeta, le superviseur des effets spéciaux de la trilogie *Matrix* en était conscient, c'est pour cela qu'il a essayé de se différencier, en sous traitant avec d'autres sociétés, en France par exemple, pour se distinguer du schéma hollywoodien classique, tout en restant malgré tout dans une grande production de type hollywoodienne.

En France, il semble que les sociétés d'effets spéciaux tentent de reproduire le modèle formaté hollywoodien, mais à une échelle moindre au niveau financier.

1.6. L'hybridité

Après bien des digressions, Enki Bilal revient à la notion d'hybridité. Il affirme que l'hybridité est un constituant de son film, au niveau technique aussi bien qu'au niveau de l'imaginaire. *Immortal* décrit un univers de prospective, un peu délirant, qui mélange à la fois du divin, du scientifique, du métaphysique. Malgré la diversité de ces éléments, le film tente de proposer un objet cohérent. La cohérence, selon Enki Bilal, est dans l'hybridité. Il pense que c'est le terme qui convient le mieux pour parler de son film, y compris l'histoire d'amour, qui est complètement hybride puisqu'elle met en relation un humain, un dieu de l'Egypte ancienne et une mutante extra-terrestre.

Il affirme que tous ces éléments sont assez fantaisistes. Quand ils ont écrit l'histoire, ces éléments leur ont pourtant paru suffisamment crédibles.

De même quand il a réalisé le film. Pour lui, ce film nous raconte notre monde, nos tourments, nos passions, nos craintes et nos folies.

Serge Lehman suggère une signification supplémentaire : au fond, le monde de départ, si on exclu la pyramide, Horus, l'arrivée de Jill, c'est un monde très dur, froid et rationnel. L'humanité y est traitée comme du bétail de luxe, les membres sont remplaçables.

L'hybridité serait donc une critique de notre monde par des procédés qui mettraient un univers imaginaire en valeur, en objet irrationnel, pour montrer ce qu'est notre monde au regard d'un artiste.

Serge Lehman se demande alors comment montrer que le désir de sécurité mène droit à la dictature. Enki Bilal précise que le monde du XX^{e} siècle, a été construit de la même manière par le communisme que par le capitalisme.

Serge Lehman constate que la rationalité a tout envahi ; d'une certaine manière, c'est cela le désir de sécurité, le besoin de se garantir contre les accidents, voire de remplacer tout ce qui est défaillant, y compris les organes, de programmer, de planifier…

Serge Lehman confie à Enki Bilal que son univers à lui, c'est le mélange d'un univers ultra-dur et de communisme ultra-fou. Il lui semble que c'est ce que le film raconte quand on atteint ces situations-là. Il y a alors toujours une pyramide qui arrive. C'est-à-dire qu'il y a, pour reprendre un mot d'Enki Bilal, un « degré de compression de la liberté humaine », au-delà duquel la résistance se manifeste sous forme d'explosion d'irrationalité.

On ne peut pas, seconde après seconde proclamer : « Tout est à vendre ! Tout a un prix ! » On ne peut pas dire : « vous avez le droit de contrôler tous les rapports entre les gens, chaque aspect ou le moindre regard peut vous conduire dans un tribunal... »

On ne peut pas à ce point enfermer la vie d'un être humain dans un carcan de rapports d'obligation sans qu'il y ait révolte. Mais la révolte n'est pas seulement consciente. C'est comme si l'histoire était cette respiration. Il y a des crises, il y a des moments de tension et de compression terrible et à un moment les choses se retournent et l'on a une pyramide qui arrive, on a des dieux qui débarquent, on a de l'irrationnel qui se produit.

Cela ne prend pas spécialement les allures d'une révolution les armes à la main ou d'une conspiration pour détrôner les gens au pouvoir. Cela se fait tout seul. C'est, dit Serge Lehman, le moteur même de l'histoire.

Serge Lehman confie que depuis qu'ils ont fait le film, il a relu les albums. Il a constaté que l'hybridité était, pour Bilal, comme une cicatrice et une signature graphique. Il se dit que quand Enki Bilal dessine tous ces motifs, il dessine d'abord son moi. Un moi comme cela un peu chaotique, la représentation de notre monde.

Serge Lehman pense que chez Bilal c'est une conséquence de la juxtaposition de la langue, et le fait d'avoir changé de pays à dix ans. Enki Bilal le confirme.

Serge Lehman dit que tout n'était pas fini dans l'ancienne structure, ce qui vient par-dessus n'est pas de la même forme ; ce n'est pas le même matériau ; cela ne s'ajuste pas parfaitement bien et c'est cela que montre Enki Bilal quand il dessine.

Serge Lehman ajoute que finalement l'hybridité, c'est ça, c'est des gens collés.

Enki Bilal affirme que ce sont des greffes qui viennent sans avoir étaient étudiées, ni expérimentées et c'est aussi de venir non pas d'un pays mais d'une contrée, d'un lieu comme les Balkans. Pour lui, c'est une expérience d'hybridité, c'est-à-dire que l'on baigne dedans, on vit dedans. Il a quitté ce pays-là en les retrouvant quelques années plus tard dans le même état, c'est-à-dire que les greffes n'ont pas pris. Tout ce qui est extrêmement planifié ou qui pourrait être planifié par un esprit cohérent, scientifique, précis, n'a pas pris là-bas. C'est cela pour lui qui est étonnant et peut-être est-ce une façon de gérer une forme de liberté d'auteur et de créateur.

1.7. Rectification : déconstruction - reconstruction

Serge Lehman lui dit qu'il raconte quelque chose de très personnel, et il affirme que quand on sait, on n'a pas besoin d'analyser consciencieusement les choses, mais à partir du moment où on trouve le courant principal, il n'y a plus qu'à se laisser porter ; on est engagé par ce que l'on fait. Et, explique-t-il, c'est aussi pour cela qu'Enki Bilal a une signature esthétique qui est parfaitement reconnaissable, quelque soit le matériau qu'il utilise, quelque soit le choix du sujet, c'est que son approche qui morcelle les choses et les recolle en même temps.

Enki Bilal rectifie : elle les déconstruit et les reconstruit.

Serge Lehman avoue qu'il lui a fallu à lui-même du temps pour arriver à séparer l'activité critique et analytique qui le passionne, de l'activité créatrice, car ces activités lui semblent incompatibles. Elles ne sont compatibles que si on ne les exerce pas au même moment. Il faut vraiment séparer les choses. On ne peut pas prétendre justifier une pratique esthétique par une activité critique. C'est trop dangereux, cela stérilise tout. Mais en l'occurrence, sur le film, Serge Lehman dit à Enki Bilal qu'il a maintenant un regard critique et qu'il l'englobe dedans.

Ce qui l'intéresse dans leur duo, c'est la liberté de création de cet auteur de bandes dessinées, sa perception, sa digestion d'un monde dans lequel on vit. Cette recherche sur *Immortal*, est pour Serge Lehman un objet atypique qui ne reprend pas les canons et les thèmes créés ou abordés par le cinéma américain.

Peut-être que la production française essaye de se distinguer par rapport aux effets spéciaux des studios d'Hollywood. Cela a été le cas pour la trilogie *Matrix*, grâce à la sous-traitance d'effets spéciaux par une société française parisienne, nommée Buf, et d'autres, comme Animal Logic, D-Vision en Australie ou Sony Picture et ImageWorks aux Etats-Unis.

Concernant l'Amérique du Nord et la trilogie *Matrix*, John Gaeta, le superviseur des effets spéciaux, a créé avec son équipe deux sociétés d'effets spéciaux nommées ESC et EON. Elles servent à palier l'uniformisation des effets spéciaux subie au cours de la période ILM de Georges Lucas [*Star Wars* (1977), de George Lucas] à Hollywood, renvoyant à un univers froid, dont les effets étaient formatés et bâclés dans la réalisation.

1.8. Pour clore l'entretien

De cet entretien autour du film *Immortal*, on peut retenir, premièrement, qu'Enki Bilal ne voit pas de lien direct entre le cinéma et la bande dessinée. Ils ont chacun leur langage, qu'il a développé avec des outils graphiques et avec sa culture cinéphile et littéraire.

En matière de cinéma, il existe, selon lui, une façon de raconter des choses qui est particulièrement libre et qui amène le réalisateur à déplacer les éléments conventionnels. Pour lui cette forme hybride pose quelque chose de différent. Il précise qu'*Immortal* est un film hybride d'abord au niveau technique mais, pour lui, le protagoniste qui incarne le plus l'hybridité, c'est John.

L'hybridité est aussi le mélange d'éléments de compositing, fusionnés par le montage aux éléments du réel.

Il est aussi beaucoup question, dans cet entretien, de science-fiction.

Selon Enki Bilal, c'est s'engager dans une vision du monde dans lequel on vit, avec ses composantes temporelles : présent, passé et pas trop d'avenir.

La question se pose ainsi pour lui : « Qu'est-ce que l'on peut dire dans un film qu'on ne dit pas ou qu'on dit mieux ou plus dans un autre domaine, le langage littéraire ? »

Enki Bilal considère que le langage développé par la bande dessinée aujourd'hui est un langage purement littéraire qui intègre des images. Il affirme que la bande dessinée fait partie de l'écrit. Il pose la question suivante : « Qu'est-ce que le cinéma apporte ou fait perdre à une base écrite au départ ? »

C'est précédemment ce que nous avons constaté au sujet de la déperdition.

Pour Enki Bilal, il y a une loi du temps dans le cinéma qui oblige à une compression du fond qui est très puissante dans un livre. La question est toujours la suivante pour lui : « Qu'est-ce qu'on garde ? Qu'est-ce qu'on ne garde pas ? » Ce sont ces questions que peut se poser un réalisateur et un scénariste, et où intervient cette déperdition.

Il affirme que son film est fait de quelques signes de base qui indiquent la situation géopolitique d'un pays. Il a le sentiment d'avoir perdu des choses qu'il aurait pu dire.

C'est un film qui parle d'hybridité, selon-lui : un mélange de divin, de scientifique et de métaphysique. Il ajoute que c'est une histoire d'amour hybride, entre un humain, une mutante extra-terrestre et un dieu de l'Egypte ancienne.

C'est pour lui un film de liberté. Il explique que ce film raconte notre monde, nos tourments, nos passions, nos craintes, nos folies. C'est pour le réalisateur un mélange de communisme et de capitalisme. C'est enfin une expérience d'hybridité vécue : le temps, le vécu, les stigmates, les Balkans.

Cette rencontre nous fait découvrir le questionnement de l'auteur entre l'objet livre et l'adaptation au cinéma. Cette décomposition du film essaie de mettre à plat les éléments clefs de l'hybridation. On y observe qu'elle puise ses sources dans la littérature, comme La trilogie *Matrix* des frères Wachowski. Elle se construit autour de la BD dans les deux cas, que ce soit dans les influences de cadrage ou de composition.

Cela se vérifie dans les story-boards 2D qui passent par la suite au numérique par le biais de la 3D, au service de prototypes, pour valider l'accord de la production. Il s'agit de simulations d'acteurs virtuels dans un décor virtuel où tout est time-codé, plan par plan, séquence par séquence et où parfois le son est ajouté.

Enki Bilal illustre pour nous l'évolution de la BD aujourd'hui. L'expérience de l'hybridation est plutôt technique pour lui, mais ce qui s'en dégage, ce n'est pas la machine proprement dite. Ce sont avant tous les corps humains, l'histoire de notre monde et ce qui affecte l'auteur directement, ce sont comme il l'affirme : « les Balkans, comme une expérience d'hybridité ».

Annexe n° 2 - Duboi-Duran, de la post-production à l'animation 3D

[Synthèse réalisée à partir du site http://www.quintaindustries.com/]

Historique du groupe Duran Duboi qui a participé à la réalisation du long-métrage *Immortel*,

Le groupe Duran Duboi a été créé quelques années avant le tournage d'*Immortel*, en 1983. Duran est à l'origine du groupe. Il était spécialisé dans la prestation de services pour la télévision, essentiellement dans le montage et les effets visuels numériques.

En 1991, Duran décide d'appliquer au cinéma son savoir-faire dans le domaine de la télévision et crée « Duboi ». Quinze ans après, Duboi est implanté sur le marché des effets spéciaux mais également dans celui de l'étalonnage numérique à l'aide d'un procédé novateur développé en interne nommé « Duboicolor ».

En 1997, le groupe entre sur le nouveau marché de la Bourse de Paris. La même année, Duran Duboi acquiert les Auditorium de Joinville (société leader sur le marché du son pour le cinéma) puis les Auditorium de Boulogne en 2000.

Le groupe dispose ainsi d'une offre globale en ce qui concerne le montage image, le montage son et les effets visuels numériques pour le cinéma, au même titre que l'offre déjà disponible chez Duran pour la télévision.

Depuis sa création en 1991, concernant leurs spécialités en effets visuels numériques, les équipes de Duboi travaillent les images numériques, de la conception des effets à la livraison du produit fini. Aujourd'hui, les graphistes, les truquistes, les monteurs et les animateurs ont travaillé sur plus de cent trente films, du cinéma français et international.

En ce qui concerne la télévision, Duran est intervenu sur plus de cinq cents fictions, sur près de mille cinq cents clips et environ deux milles spots publicitaires. Ces interventions ont été remarquées sur l'habillage de tous les diffuseurs hertziens, notamment sur une partie des chaînes

« câble » et « satellite ». Il a participé à la fabrication de milliers d'heures de magazines, jeux, talk shows et documentaires.

Disposant de techniciens performants au niveau des outils issus des dernières technologies, le groupe Duran Duboi fait preuve d'un savoir-faire internationalement reconnu dans le domaine des effets-spéciaux et du compositing. Ils deviennent une référence majeure dans le secteur du cinéma et de la télévision.

De nombreuses références de longs-métrages utilisent des effets visuels numériques.

On peut citer :

- *Va, vis, deviens* (2006), de Radu Mihaileanu.

- *Jean-Philippe* (2005), de Laurent Tuel.

- *L'Antidote* (2004) [générique], de Vincent de Brus.

- *Baober in love* (2004), de Li Shaohong.

- *Il ne faut jurer de rien* ! (2004) [générique], de Éric Civanyan.

- *Un long dimanche de fiançailles* (2004), de Jean-Pierre Jeunet.

- *Bon voyage* (2002), de Jean-Paul Rappeneau.

- *La Leggenda di al* (2002), d'Aldo Giovanni et Giacomo Massimo Venier.

- *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001), de Jean-Pierre Jeunet.

- *Belphégor* (2001), de Jean-Paul Salomé.

- *Peut-être* (1998), de Cédric Klapish.

- *Alien Resurrrection* (1997), de Jean-Pierre Jeunet.

- *La cité des enfants perdus* (1995), de Jean-Pierre Jeunet.

Le groupe possède ses références en matière d'effets visuels numériques dans le téléfilm et le docu-fiction de télévision. On peut mentionner :

- *Brûlez Rome* (2005), de Robert Kléchichian.

Concernant leur intervention sur les effets-spéciaux, les flammes de l'arrière-plan de la photographie on été entièrement créées. Des flammes et de la fumée ont également été rajoutées sur d'autres plans.

- *Le triporteur de Belleville* (2005), de Stéphane Kurc.

Concernant les effets-spéciaux : la scène a été tournée en studio. Le paysage et la montagne en arrière-plan ont été rajoutés en incrustation.

On peut noter des références en effets visuels numériques pour la télévision dans les domaines des spots-publicitaires et des vidéo-clips.

Les studios Duran Duboi sont intervenus dans des publicités pour des marques telles que : Mac Donald, Fanta, Sprite, Nestlé, Kitkat, Pépito, Kellog's, Bounty, Téfal, Dior, Rexona, Dim, Optic 2000, Peugeot.

En 1998, à l'intérieur des locaux du groupe, Duran Duboi, utilise la technique de l'animation en 3D. Cette activité débute avec de nombreuses commandes de spot-publicitaires en 3D et de vidéo-clips en 3D dont :

- Coca Cola
- Halifax Réalisation : n° 6

  Production : Partizan
- Alex Gopher *The Child*, d'Antoine Bardou-Jacquet et Ludovic Houplain, Produit par H5 et Solid.
- *Supermen Lovers*, Playgroup Number One, de H5 produit par Output et Playgroup Recording.

En 2000, en réponse à la demande de Charles Gassot (producteur délégué de sa société Téléma), le groupe Duran-Duboi décide de s'investir sur un projet passionnant : *Immortel* (*Ad*

Vitam) (2004), d'Enki Bilal. Ce long-métrage représente le plus gros contrat jamais signé auparavant. La fabrication va durer plus de deux ans et sera le point de départ du développement en interne de nombreux outils, appliqués à la production en 3D, dont des applications comme Storymaker, FileBox.

Immortel (Ad Vitam) sort sur les écrans en mars 2004.

La réussite de ce projet en 3D va permettre de travailler avec la technique d'animation en 3D sur une série télévisée et un long-métrage.

La même année, ils commencent *Ugly Duckling and me* (2004), de Michael Hegner, Karsten Kiilerich, Martin Skov, une série télévisée de vingt-six épisodes d'une durée de vingt-six minutes. Ce projet est à l'initiative de la société A Film (Danemark), en co-production avec d'autres sociétés, Futurikon (France), Magma Films (Irlande) et Ulysses Film Production en association avec TV2 Danemark et WDR Allemagne. Cette série est une adaptation d'après le conte de Hans Christian Anderson. Ces séries sont entièrement animées en 3D dans leurs studios.

Depuis 1983, concernant la postproduction, la société Duran devient un acteur important dans les prestations « hautes-technologies » de fabrication de produits audiovisuels. Toujours en compétition technologique, Duran est équipée d'un bout à l'autre de la chaîne de création audiovisuelle numérique en SD (Semi Définition) et HD (Haute Définition).

La société assure la postproduction en image et son pour de nombreux téléfilms, spot-publicitaires et clips musicaux. Ses compétences se placent aussi bien dans ses étalonneurs que dans ses monteurs ou ses ingénieurs du son.

Duboi a été l'un des premiers en Europe à concevoir intra-muros, son propre système d'étalonnage numérique pour le cinéma. Novateur, Duboicolor s'adresse à tous les films avec ou sans effets spéciaux. Destiné au traitement de l'image sur pellicule cinématographique, ce procédé fait référence. Il permet de maîtriser l'ensemble de la chaîne en haute résolution et de régir toutes les phases de la numérisation du négatif au report sur film. C'est une technologie non élitiste qui peut traiter un long-métrage de tout format dans sa totalité.

Références de long-métrage en postproduction

- *2046* (2004), de Wong Kar-Wai.

Production : Jettone Productions.

- *Le pacte des loups* (2001), de Christophe Gans.

  Production : Davis Films.

- *L'Auberge Espagnole* (2002), de Cédric Klapish.

  Production : Ce Qui Meut Motion Picture.

- *The Fall* (2006), de Tarsem.

  Production : KO Postproduction.

Les références de spot-publicitaires et de vidéo-clips en postproduction sont une sélection de publicités pour des marques telles que Mac Donald, Fanta, Sprite, Nestlé, Kitkat, Pépito, Kellog's, Bounty, Téfal, Dior, Rexona, Dim, Optic 2000 et Peugeot.

Au sujet des téléfilms et des documentaires en postproduction on peut trouver les références suivantes :

- *Frank Riva* (2003-2004), de Patrick Jamain

Série télévisée de douze épisodes de quatre-vingt dix min

Chef opérateur Willy Stassen

Production : PM Films.

- *Boulevard du palais* (2007), de Pascale Dallet

Série télévisée de dix-neuf épisodes de quatre-vingt dix min

Chef Opérateur : Philippe Lu

Production : GMT Productions.

- *Julie Lescaut* (2006-2005-2004), d'Alain Wermus

Série télévisée de soixante épisodes de quatre-vingt dix min

Chef Opérateur : Jean-Claude Hugon

Production : GMT Productions.

- *93 Rue Lauriston* (2004), de Denys Granier Deferre

Chef Opérateur : Guillaume Shiffman

Production : GMT Productions.

- *Commissaire Valence* (2006-2005-2004-2003), de Patrick Grandperret

Série télévisée de dix épisodes de quatre-vingt dix min

Chef Opérateur : Jean-Max Bernard

Production : Adelaide Productions.

- *3 Femmes flics* (2004)-(2003), de Philippe Triboit

Série télévisée de dix-huit épisodes de cinquante-deux min

Chef Opérateur : Thierry Jault

Production : Capa Drama.

Annexe n° 3 - La xénotransplantation

Le texte est une synthèse du site :

http://www.arte.tv/fr/histoire-societe/L-homme-immortel/1480372,CmC=1493726.html

La course vers l'immortalité est en compétition mais elle n'est pas encore au point sur tous les organes. En 1993, le foie d'un babouin transplanté sur un humain atteint d'un coma hépatique lui permet de survivre. Mais la réaction de défense du corps contre cet organe a causé la mort du patient au bout de quelques jours [78 jours], suite à une hémorragie cérébrale. Le Docteur Eckart Thein analysant les causes de la mort, affirme que l'organe du babouin n'avait pas compris qu'il était censé produire subitement des molécules humaines au lieu de poursuivre son activité normale. En outre, divers mécanismes immunitaires sont programmés pour identifier et éliminer les substances exogènes. Mais ces expériences sur seize babouins à Munich ont été interrompues. La question éthique d'élever des babouins aux fins de dons d'organes dérange les politiques et l'opinion publique, car même s'il se rapproche de l'homme, c'est un animal que l'on voit au zoo. Il est plus tolérable en Allemagne de prendre par exemple un porc comme cobaye car la consommation culinaire de cet animal est très répandue dans ce pays.

Le vétérinaire et son équipe munichoise de recherche de « xénotransplantation », tentent de circonvenir l'organisme du receveur. Le procédé de manipulation génétique permet à la surface du cœur du porcin d'être recouverte d'une couche protectrice composée des gènes du receveur. Celle-ci assure la protection du système immunitaire humain. Actuellement, le processus du clonage n'est pas encore maîtrisé. Six porcs sur dix ne survivent pas. Ils présentent des malformations ou sont morts-nés.

A ce jour, la greffe d'un organe animal sur un corps humain, avec des résultats positifs, n'est pas encore possible. Il faudra, selon le Docteur Eckart Thein, attendre encore un peu.

Il n'en va pas de même pour les greffes entre sujets de même espèce. En 1883, la première greffe de la thyroïde a eu lieu. Par ailleurs des essais de transplantation de testicules sont réalisés chez des hommes présentant des problèmes d'érection. Toutefois, on ne parvient pas à

contrôler le rejet des organes intrus au corps. Boston, le 23 décembre 1954, le Docteur Joseph Murray transplante à un patient gravement malade le rein de son jumeau univitellin en parfaite santé. Le receveur survit huit ans à l'opération. Depuis 1963, de nombreuses greffes du foie sont effectuées. Malheureusement, les patients décèdent pendant l'intervention ou dans les jours qui suivent. Le foie est un organe complexe et les receveurs sont souvent en très mauvaise condition physique. En Afrique du Sud, en 1967, Christiaan Barnard réussit la première greffe du cœur, le patient survit pendant dix-huit jours.

Les traitements échouent systématiquement à cause des réactions de rejet. On tente d'y remédier par la radiothérapie ou par des traitements médicamenteux, mais les effets secondaires sont importants. Une découverte est réalisée en 1970. Un groupe pharmaceutique prélève des échantillons de terre en Norvège. Il y pousse un champignon dans lequel on parvient à isoler de la ciclosporine, substance capable plus que toute autre d'enrayer de façon ciblée la production d'anticorps. Grâce aux immunosuppresseurs, la greffe d'organes devient une technique courante à partir des années 1980.

Actuellement, les transplantations sont effectuées par voie chirurgicale. Les organes provenant de donneurs, on procède à des greffes du cœur, du poumon, des reins, du foie, du pancréas, de l'intestin grêle, de même que de tissus et de vaisseaux, tels que : cornée, artères, os et valvules cardiaques.

En Europe, 40 000 personnes environ sont sur liste d'attente, près de 4 000 pour un cœur et tout autant pour un poumon. A l'heure actuelle, il faut parfois attendre jusqu'à deux ans pour obtenir l'un de ces organes. 25 000 personnes attendent un rein, parfois jusqu'à 7 ans. Chaque jour, dix patients décèdent. En 2005, on n'a dénombré en Allemagne que 911 donneurs, sur lesquels 3 777 organes ont été prélevés. Le nombre de donneurs stagne et les pathologies graves sont loin d'être guéries. La survie moyenne avec un cœur transplanté est d'environ 15 ans. Le nouvel organe demeure un corps intrus et le receveur doit se préparer à suivre un traitement immunosuppresseur pour le restant de ses jours. Le traitement médicamenteux à prendre quotidiennement présente des effets secondaires graves. D'une part, en raison de l'affaiblissement du système immunitaire, le risque de cancer augmente et un patient sur cinq, voire sur quatre, développe une tumeur. D'autre part, parmi les autres effets secondaires, on peut citer les infections et un taux de cholestérol élevé.

Donc, pour l'instant, il ne peut se pratiquer de greffe d'organes sans donneur. La question du prélèvement était un véritable tabou au départ et elle demeure sujette à polémique. En Allemagne, selon la loi sur la transplantation d'organes, la mort cérébrale, c'est-à-dire l'arrêt total et irréversible du fonctionnement du cerveau, du cervelet et du tronc cérébral, est la condition *sine qua non* au don d'organes. La mort cérébrale se caractérise par la perte absolue de conscience, l'absence de réflexes, l'immobilité et l'arrêt respiratoire. Grâce à une ventilation artificielle contrôlée, le système cardio-vasculaire est maintenu jusqu'au prélèvement d'organe[s]. Bien que les greffes soient aujourd'hui monnaie courante, les critiques subsistent. Selon certains détracteurs, le cerveau ne serait pas l'unique siège de la conscience ; d'autres invoquent que le cœur du mort bat encore et que certaines fonctions vitales sont maintenues.

Jean-Luc Nancy philosophe reçoit le cœur d'un donneur. Il écrit un livre, *L'intrus*. Comme nous l'avons vu précédemment, le nombre de donneurs est limité mais le nombre de malades en attente d'une greffe est en constante augmentation. Pour pallier cette pénurie, une autre solution est envisageable : une machine transplantée et alimentée par une batterie, sans tuyau, sans fils ; le contact de la peau suffit. Que ce soit le cœur du porc ou la machine servant de pompe, un problème demeure : la taille du corps qui reçoit la greffe. Il faut qu'il soit de grande corpulence.

L'utopie de la création d'un homme-machine a toujours fait rêver des chercheurs, des artistes, des écrivains, des poètes et des cinéastes. Cet imaginaire devient réalité avec les « cœurs » du XX^{e} siècle. Ce sont des pompes très lourdes, en acier inoxydable qui ne peuvent stimuler qu'un seul ventricule.

En 1982, au centre hospitalier universitaire de Salt Lake City dans l'Utah, le cœur d'un humain est remplacé par un cœur artificiel pour la première fois. Toutefois, ce cœur artificiel nommé Jarvik 7 ne prolonge la vie de son patient que de 112 jours. Les conditions sont douloureuses. Il faut être branché à des tuyaux. Le receveur a été victime de plusieurs thromboses et infections avant de décéder. A cette époque, les scientifiques étaient réticents à l'idée de remplacer durablement le cœur humain.

Actuellement, les systèmes d'assistance cardiaque ou cœur artificiel sont des pompes implantées dans le corps. Celles-ci soutiennent le cœur humain.

Malgré l'amélioration des techniques, il n'est toujours pas possible d'assurer aux patients une qualité de vie optimale après l'implantation. Les problèmes concernent entre autres la résistance des pièces dans la durée et une alimentation en énergie adaptée. La meilleure solution serait probablement un mécanisme utilisant le métabolisme du patient comme source d'énergie, mais un tel système n'existe malheureusement pas encore. La formation de caillots sanguins est une complication assez fréquente.

Un autre modèle de cœur artificiel, *Le HeartVaren,* est implanté le 11 janvier 2007 par des chirurgiens de l'université de médecine de Hanovre. C'est lui aussi un système d'assistance cardiaque. Il est le plus petit cœur artificiel au monde, implanté à la pointe du cœur, dans le ventricule gauche. Le sang affluant du poumon vers le ventricule est aspiré dans le cœur artificiel puis pompé dans l'aorte. Le sang est propulsé par un rotor qui tourne à 3500 tours par minute. Une nouvelle technique devrait conférer à ce système une meilleure résistance à l'usure, ce qui lui permettrait de tenir jusqu'à dix ans.

A ce jour, *Abio Cor* est le modèle le plus moderne de cœur artificiel.

Cette merveille en titane et en plastique est prévue pour un thorax masculin et fonctionne avec une batterie sans fil rechargeable par du courant induit ; donc, plus besoin de fils ni de tuyaux. Il coûte environ 250 000 dollars et la durée de survie maximale des receveurs est aujourd'hui de l'ordre de 17 mois.

Les ingénieurs en génie mécanique de l'institut Helmholz à Aix-la-Chapelle pensent pouvoir proposer prochainement un substitut artificiel au cœur humain intégralement implanté. Ce cœur mécanique est composé de soixante pièces en silicone, aluminium, titane et plastique. Un moteur actionne deux ventricules.

Pour l'instant, le *Mini Acor* ne conviendrait seulement qu'à des hommes de grande corpulence. Les spécialistes comptent régler les derniers problèmes dans les 15 prochaines années, par exemple : l'adaptation des performances cardiaques aux besoins individuels et la biocompatibilité car même un cœur artificiel est confronté à diverses réactions de rejet dans le corps humain.

Annexe n° 4 - Compléments à propos d'Orlan

- **1.2** Les Opérations-chirurgicales-performances

- **1.3** Orlan cinéma

- **1.4.** Self-hybridation

- **1.5** Texte du manifeste : « L'art charnel »

[synthèse réalisée à partir des ouvrages]

1.2 Les Opérations-chirurgicales-performances

Juillet 1990 : première opération chirurgicale.

- lecture de « La Robe » d'Eugénie Lemoine-Luccioni.
- Une photographie est effectuée (165 × 110 cm) cibachrome.
- Le costume est de Charlotte Calberg.

Septembre 1990 : performance intitulée *La réincarnation de Sainte Orlan ou images nouvelles*.

Plusieurs photographies sont prises :

1. L'opération dite à la licorne avec champs plastiques transparents et lèvres grimaçantes est photographiée en noir et blanc (60 × 80 cm).
2. L'opération dite à la licorne avec champs plastiques transparents est photographié en noir et blanc (60 × 80 cm). Orlan montre ses dents.
3. L'opération dite à la licorne avec champs plastiques transparents, découpe des champs, ouverture pour la bouche photographiée en couleur (80 × 60 cm).

4. L'opération dite à la licorne avec champs plastiques transparents, découpe des champs, ouverture des narines photographiées en couleur (80 × 60 cm).

1992 : *Les petits reliquaires* :

1. *Les petits reliquaires.* « *Ceci est mon corps... Ceci est mon logiciel* »

   (30 × 30 × 5 cm). Métal soudé, verre anti-effraction, 10 grammes de la chair d'Orlan, inclusion de résine. Un exemplaire.

   Prise de vue, Georges Merguerditchian. Collection Jacques Ranc.

2. *Les petits reliquaires.* « *The body... is but a costume* » et « *Renverser le principe chrétien du Verbe qui se fait chair* ». (30 × 30 × 5 cm). Métal soudé, verre anti-effraction, inclusion de résine. Un exemplaire.

   Prise de vue, Georges Merguerditchian. Collection Serges François.

1993 : suite des *Opérations chirurgicales-performances.* Plusieurs photographies sont effectuées.

1. *Pièce à conviction. Costume de la septième opération chirurgicale- performance.* Styliste : Lan Wu et son équipe. Vêtement de la traductrice, Sophy Thompson.

   Photographie Bruno Scotti.

2. *Pièce à conviction. Talons aiguilles bleu et sur-chaussure de protection en tissu non tissé, étiquette.* Pièce à conviction de l'opération chirurgicale performance faite avec le Dr Bernard Cornette de Saint Cyr.

   Photographie Bruno Scotti.

3. *Séduction-contre séduction. Tryptique photograhique opération-opéra n° 10. Injection d'anesthésique dans les lèvres.* (89 × 272 × 5 cm) deux cibachrome, encadrement en bois noir et une photographie noir et blanc au centre sur papier mat.

   Prise de vue, Olivia Frysowsky et Georges Merguerditchian. Œuvre réalisée à l'occasion de l'exposition des Rencontres photographique d'Arles.

4. *Séduction-contre séduction.* « *Je est un autre* », *je suis au plus fort de la confrontation, n° 7.* (89 × 272 × 5 cm) deux cibachromes, encadrement en bois noir et une photographie noir et blanc au centre sur papier mat.

Prise de vue, Olivia Frysowsky et Georges Merguerditchian. Œuvre réalisée à l'occasion de l'exposition des *Rencontres photographique d'Arles.*

Dans *Séduction-contre séduction,* Orlan joue de l'opposition de deux images identiques disposée en miroir avec entre elles une troisième image en noir et blanc pour rompre l'équilibre et poser la question de la dynamique active/passive de la séduction.

Les deux images fixes disposées en miroir sont reprises des vidéos d'opérations-performance et retravaillées infographiquement.

La séduction est connotée par la surface lustrée des tirages cibachrome, le cadre intérieur en forme de croix blanche, le cadre extérieur en bois noir et l'effet miroir.

Ces triptyques se complètent par des images de « *Contre-séduction* ». Ce sont des photographies d'Orlan, tirées sur papier mat. Elles sont plus petites et sans cadre, disposées aux quatre coins, comme des photographies d'identité.

Sur la photographie noir et blanc entre les deux cibachrome, l'artiste pose lascivement, habillée en tenue pré ou post-opératoire. Ces photographies servent de charnière verticale au déploiement horizontal des deux photographies cibachrome.

6 juillet 1993 : cinquième *Opération chirurgicale-performance* avec le Dr Chérif Kamel Zaar à Paris.

Réincarnation de sainte Orlan ou images nouvelles images.

Deux photographies en cibachrome (110 × 165 cm).

1. Pose, affiche de cinéma et effigie d'Orlan nue avec suture de chirurgie.

2. Pose, Orlan porte un chapeau d'Arlequin, une robe de Franck Sorbier et des gants rouges ; elle pose dans le bloc sous les yeux du scialytique.

1993 : sixième *Opération chirurgicale-performance*, intitulée *Performance au* « *Cirque Divers* », Liège, Belgique ; Orlan fait plusieurs poses photographiques en cibachrome intitulées :

1) Pose avec le scialytique.

2) Pose avec des crânes et le trident.

3) Pose lecture du texte sous la croix.

4) Pose empreinte des lèvres sur un calque.

21 novembre 1993 : septième *Opération chirurgicale-performance*, à New York dite *Omniprésence*.

Photographies intitulées :

1) *Portrait d'Orlan dans le bloc opératoire avant l'opération*. (110 × 165 cm) en cibachrome sous diasec vacuum. Cinq exemplaires de prise de vue réalisés par Vladimir Sichov pour *Sipa-Press*.

2) *Aiguille de la seringue d'anesthésiant piquée à la lèvre supérieure*. (110 × 165 cm) en cibachrome sous diasec vacuum. Cinq exemplaires de prise de vue réalisés par Vladimir Sichov pour *Sipa-Press*.

3) *La deuxième bouche*. (120 × 175 cm) en cibachrome sous diasec. Sept exemplaires de prise de vue réalisés par Vladimir Sichov pour Sipa-Press. Photographie, Bernard Renoux. Collection Fonds régional d'art contemporain des Pays de la Loire.

4) *Sourire de plaisir*. (120 × 175 cm) en cibachrome sous diasec. Sept exemplaires de prise de vue réalisés par Vladimir Sichov pour Sipa-Press. Photographie, Bernard Renoux. Collection Fonds régional d'art contemporain des Pays de la Loire.

5) *Ambiance du bloc opératoire pendant la lecture du texte d'Eugénie Lemoine-Luccioni avec traduction en anglais et langage des signes*. (110 × 165 cm) en cibachrome sous diasec. Sept exemplaires de prise de vue réalisés par Vladimir Sichov pour Sipa-Press. Collection particulière.

6) *Gros plan sur un des rires pendant la septième opération*. (110 × 165 cm) en cibachrome sous diasec. Sept exemplaires de prise de vue réalisés par Vladimir Sichov pour *Sipa-Press*.

25 novembre 1993 :

> *Portrait fait par la machine-corps quatre jours après la septième opération chirurgicale-performance.* (165 × 220 cm en deux parties de 110 × 220 cm) en cibachrome sous diasec vacuum. Sept exemplaires de prise de vue réalisés par Vladimir Sichov pour *Sipa-Press*.

27 novembre 1993

> *Les femmes ressemblent à la lune, mes yeux à des fleurs ou autoportrait aux narcisses fait par la machine-corps six jours après la septième opération chirurgicale performance.* (165 × 220 cm en deux parties de 110 × 220 cm) en cibachrome sous diasec vacuum. Sept exemplaires de prise de vue réalisés par Vladimir Sichov pour *Sipa-Press*.

1993 : grands reliquaires.

> 1) « *Ma chair, le texte et les langages* » n° 10. Anglais.
>
> 2) « *Ma chair, le texte et les langages »* n° 12. Hébreux.
>
> 3) « *Ma chair, le texte et les langages* » n° 11. Arabe.
>
> 4) « *Ma chair, le texte et les langages* » n° 1. Français.
>
> (90 × 100 × 12 cm). De 60 à 100 kg suivant l'épaisseur du verre. Métal soudé, verre anti-effraction, 10 grammes de la chair d'Orlan, inclusion de résine. Un exemplaire. Prise de vue, Georges Merguerditchian. Production musée d'Israël à Jérusalem et Fondation Jona Fischer.

8 décembre 1993 : *Grands reliquaires*.

> 1) « *Dessin fait au sang pendant l'opération du 8 décembre* » (50 × 60 cm), boîte lumineuse, huit exemplaires.
>
> 2) « *Dessin fait au sang* » (100 × 70 cm), sang sur papier agrandi au scannachrome sur toile cirée. Neuf exemplaires.

1993 :

« *Reliquaire de ma chair avec néon n° 5* »

(40 × 60 × 6 cm), chair d'Orlan, inclusion de résine, néon, boîte en plexiglas, transformateur. Prise de vue, Georges Merguerditchian. Collection particulière.

1993 : *Saints Suaires.*

1) « *Saint Suaires n° 9* » (30 × 40 cm), transfert photographique sur gaze imbibée de sang. Boîte de plexiglas. Un exemplaire. Prise de vue, Georges Merguerditchian.

2) « *Saint Suaires n° 21* » (30 × 40 cm), transfert photographique sur gaze imbibée de sang. Boîte de plexiglas. Un exemplaire. Prise de vue, Georges Merguerditchian.

21 décembre 1993 : neuvième *Opération chirurgicale-performance*, à New York.

Photographies intitulées :

1) *Micro-lecture, journal lumineux, loupes grossissantes et transmission vidéo pour la neuvième Opération chirurgicale-performance.*

2) *Implants bleus sur jaune poussin*, (110 × 165 cm) en cibachrome dans diasec vacuum. Cinq exemplaires de prise de vue réalisés par Robert Puglisi et Vladimir Sichov pour *Sipa-Press.*

3) Performance d'Orlan jouant avec son costume au cours de la neuvième *Opération chirurgicale-performance.*

4) Le double visage durant la neuvième Opération chirurgicale-performance à New York. (110 × 165 cm) en cibachrome dans diasec vacuum. Cinq exemplaires de prise de vue réalisés par Robert Puglisi et Vladimir Sichov pour *Sipa-Press.*

Novembre-décembre 1994 :

1) *Omniprésence n° 2.* Dimensions variables. (env. 160 × 1700 cm), quarante diptyques de métal et quatre-vingt photographies couleurs. Vue de l'exposition.

« *Hors limites* », Centre Georges Pompidou, Paris, novembre 1994 - février 1995. Prise de vues, Raphaël Cuir (Visage d'Orlan) et Alfons Alf (sur écran).

2) *Omniprésence*. Détail. Quarante et un diptyques de métal et quatre-vingt deux photographies couleurs. Version de l'exposition à la galerie Sandra Gering, New York U.S.A. Prise de vues, Raphaël Cuir (Visage d'Orlan) et Alfons Alf (sur écran).

3) *Entre-deux n° 8*. (120 × 160 cm), photographies couleurs dans une boîte lumineuse.

4) *Entre-deux n° 5*. (120 × 160 cm), photographies couleurs dans une boîte lumineuse.

1995 :

« *Un peu de temps... et vous ne me verrez plus... un peu de temps... et vous me verrez* » Installation vidéo et scialytique. Biennale d'art contemporain, Lyon.

1996 :

1) « *Femme avec tête plan général et visage de trois quart n° 5* » (50 × 60 cm), photographie noir et blanc. Trois exemplaires. Prise de vue, Peter Sinclair. Performance réalisée à l'ICA dans le cadre de « *Total wired* ». Avec Paul Kieve (magicien), Dean Bramnagann (vidéaste), Robin Rambau (musicien).

2) « Femme avec tête plan rapproché avec main sur la tempe n° 8 » (50 × 60 cm), photographie noir et blanc. Trois exemplaires. Prise de vue, Peter Sinclair. Performance réalisée à l'ICA dans le cadre de « Total wired ». Commissaire Lois Keidan, Londres. Avec Paul Kieve (magicien), Dean Bramnagann (vidéaste), Robin Rambau (musicien).

1.3 Orlan cinéma

1988 :

1) *Les affiches peintes - Sainte Orlan et les objets de culte n° 1. Génération imaginaire.*

(300 × 200 cm), acrylique sur toile tendue sur chassis peint par Publimode. Un exemplaire.

2) *Les affiches peintes - Sainte Orlan et les objets de culte n° 2. Génération imaginaire.*

(300 × 200 cm), acrylique sur toile tendue sur chassis peint par Publimode. Un exemplaire.

2001 :

1) *Le plan du film. Catharsis, générique, n° 27*.

(120 × 160 cm) deux photographies. Duratrans dans un caisson lumineux.

2) *Body, générique, n° 28*.

(120 × 160 cm) deux photographies. Duratrans dans un caisson lumineux.

3) *Le plan du film. Messas, générique, n° 30*.

(120 × 160 cm) photographies. Duratrans dans un caisson lumineux.

4) *Entre-deux, générique, n° 24*.

(120 × 160 cm) deux photographies. Duratrans dans un caisson lumineux.

5) Bande-annonce du « *Plan du film* » à partir de l'affiche « *Oscillations* »

Acteurs : Jean-Michel Ribettes, Izou, Frédéric Mollard, Orlan, Frédéric Comtet, Phillippe Ramette, Vincent Wapler.

24 novembre 2001 - 7 Janvier 2002 :

Le plan du film. Vue de l'exposition des affiches de cinéma à l'Espace Créateur du Forum des Halles à Paris.

Prise de vue Georges Merguerditchian.

6 décembre 2001 :

Le plan du film. Photographie générale des participants. Projection de l'intervention de Jean-Claude Dreyfus, Nadine Richard. Intervention d'Orlan avec Richar Dembo, Serge Grunberg, Paul Ardenne, Jean-Jacques Bernard et Jean-Christophe Bouvet. Improvisation de Raymond Hains.

Émission de télévision tournée en public dans des conditions du direct, présentée par Alain Maneval à la Fondation Cartier à Paris dans le cadre des Soirées nomades.

2002 :

Orlan Carnal Art (2002), de Stéphane Oriach.

Avec Orlan, Barbara Rose, Pierre Restany, Sandra Gering, Connie Chung, Harvey Greenberg. Version originale : Français-Tamoul-Anglais

Sortie nationale, le 14 mai 2003, il est projeté dans les cinéma suivant, UGC Ciné Cité des Halles (Paris), UGC Ciné Cité (Stasbourg), Cinéma Opéra (Lyon), Le Rialto (Nice), Reflet Médicis Logos et L'Entrepôt (Paris)

1.4 Self-hybridation

1999 :

1) *Défiguration-refiguration. Self-hybridation précolombienne n° 1*

(100 × 150 cm) cibachrome collé sur aluminium, cadre.

Collection Jacques Kerchache.

2) *Défiguration-refiguration. Self-hybridation précolombienne n° 2*

(100 × 150 cm) cibachrome collé sur aluminium, cadre.

Collection MNAM-CCI, Centre Georges Pompidou, Paris.

3) *Défiguration-refiguration. Self-hybridation précolombienne n° 4*

(100 × 150 cm) cibachrome collé sur aluminium, cadre.

Collection Fonds national d'art contemporain, Paris.

4) *Défiguration-refiguration. Self-hybridation précolombienne n° 17*

(100 × 150 cm) cibachrome collé sur aluminium, cadre.

Collection particulière.

5) *Défiguration-refiguration. Self-hybridation précolombienne n° 18*

(100 × 150 cm) cibachrome collé sur aluminium, cadre.

Collection Jean Michel Ribettes.

6) *Défiguration-refiguration. Self-hybridation précolombienne n° 27*

(100 × 150 cm) cibachrome collé sur aluminium, cadre.

Collection Jean Michel Michali.

2000 :

Self-hybridation africaines. Cimier ancien de danse Ejagham Nigéria et visage de femme euro-stéphanoise

(125 × 156 cm), photographie numérique, tirage papier photographique couleur. Sept exemplaires. Collection Nadia et Cyrille Candet. Courtesy Michel Rein, Paris.

2002 :

1) *Self-hybridation africaines. Masque de notable Kom du Cameroun et visage de femme euro-mondiale*

(156 × 125 cm), photographie numérique, tirage papier photographique couleur. Sept exemplaires. Courtesy Michel Rein, Paris.

2) *Self-hybridation africaines. Masque tricéphale ogoni et Nigeria et visage mutant de femme franco-européenne*

(125 × 156 cm), photographie numérique, tirage papier photographique couleur. Sept exemplaires. Courtesy Michel Rein, Paris.

3) *Self-hybridation africaines. Masque Mbangu moitié noir moitié blanc et visage de femme euro-stéphanoise avec bigoudis*

(156 × 125 cm), photographie numérique, tirage papier photographique couleur. Sept exemplaires. Collection Jean-Michel et Pastri Beurdeley. Courtesy Michel Rein, Paris.

4) *Self-hybridation africaines. Femme girafe Ndebelé souche ngumi Zimbawe et visage de femme euro-parisienne*

(156 × 125 cm), photographie numérique, tirage papier photographique couleur. Sept exemplaires. Collection Fonds régional d'art contemporain d'île-de-France.

5) *Self-hybridation africaines. Masque Songye* « *de secret* » *et femme aux gants euro-forezienne avec bigoudis*

(156 × 125 cm), photographie numérique, tirage papier photographique couleur. Sept exemplaires. Collection Jean-Michel Cambilhou. Courtesy Galerie Michel Rein, Paris.

6) *Self-hybridation africaines. Masque heaume Suku avec oiseau et visage de femme euro-stéphanoise*

(156 × 125 cm), photographie numérique, tirage papier photographique couleur. Sept exemplaires. Courtesy Galerie Michel Rein, Paris.

7) *Self-hybridation africaines. Femme Surmas avec labrets et visage de femme euro-stéphanoise avec bigoudis*

(156 × 125 cm), photographie numérique, tirage papier photographique « Picto » Lyon. Sept exemplaires. Collection Michèle Barrière. Courtesy Galerie Michel Rein, Paris.

2003 :

1) *Self-hybridation africaines. Masque Janus Ekoi Nigeria et visage de femme euro-forezienne* (156 × 125 cm), photographie numérique, tirage papier photographique couleur. Sept exemplaires. Courtesy Michel Rein, Paris.

2) *Self-hybridation africaines. Masque de société d'initiation Fang Gabon et visage de femme euro-stéphanoise*

(156 × 125 cm), photographie numérique, tirage papier photographique couleur. Sept exemplaires. Courtesy Michel Rein, Paris.

1.5 Texte du manifeste : « L'art charnel »

« MANIFESTE de 'L'ART CHARNEL' »

Définition : l'Art Charnel est un travail d'autoportrait au sens classique, mais avec des moyens technologiques qui sont ceux de son temps. Il oscille entre défiguration et refiguration. Il s'inscrit dans la chair parce que notre époque commence à en donner la possibilité. Le corps devient un « ready-made modifié » car il n'est plus ce ready-made idéal qu'il suffit de signer.

Distinction : contrairement au « Body Art » dont il se distingue, l'Art Charnel ne désire pas la douleur, ne la recherche pas comme source de purification, ne la conçoit pas comme Rédemption. L'Art Charnel ne s'intéresse pas au résultat plastique final, mais à l'opération-chirurgicale-performance et au corps modifié, devenu lieu de débat public.

Athéisme **:** en clair, l'Art Charnel n'est pas l'héritier de la tradition chrétienne, contre laquelle il lutte ! Il pointe sa négation du « corps-plaisir » et met à nu ses effondrements face à la découverte scientifique.

L'Art Charnel n'est pas davantage l'héritier d'une hagiographie traversée de décollations et autres martyres, il ajoute plutôt qu'il n'enlève, augmente les Facultés au lieu de les réduire, l'Art Charnel ne se veut pas auto mutilant.

L'Art Charnel transforme le corps en langue et renverse le principe chrétien du verbe qui se fait chair au profit de la chair faite verbe ; seule la voix d'Orlan restera inchangée, l'artiste travaille sur la représentation.

L'Art Charnel juge anachronique et ridicule le fameux « tu accoucheras dans la douleur », comme Artaud il veut en finir avec le jugement de Dieu ; désormais nous avons la péridurale et de multiples anesthésiants ainsi que les analgésiques, vive la morphine ! À bas la douleur !...

Perception : désormais je peux voir mon propre corps ouvert sans en souffrir !... Je peux me voir jusqu'au fond des entrailles, nouveau stade du miroir. « Je peux voir le coeur de mon amant et son dessin splendide n'a rien à voir avec les mièvreries symboliques habituellement dessinées pour le représenter ».

- Chérie, j'aime ta rate, j'aime ton foie, j'adore ton pancréas et la ligne de ton fémur m'excite.

Liberté **:** l'Art Charnel affirme la liberté individuelle de l'artiste et en ce sens il lutte aussi contre les apriorismes, les diktats ; c'est pourquoi il s'inscrit dans le social, dans les *média* (où il fait scandale parce qu'il bouscule les idées reçues) et ira jusqu'au judiciaire.

Mise au point : l'Art Charnel n'est pas contre la chirurgie esthétique, mais contre les standards qu'elle véhicule et qui s'inscrivent particulièrement dans les chairs féminines, mais aussi masculines. L'Art Charnel est féministe, c'est nécessaire. L'Art Charnel s'intéresse à la chirurgie esthétique, mais aussi aux techniques de pointe de la médecine et de la biologie qui mettent en question le statut du corps et posent des problèmes éthiques.

Style : l'Art Charnel aime le baroque, la parodie, le grotesque et les styles laissés-pour-compte, car l'Art Charnel s'oppose aux pressions sociales qui s'exercent tant sur le corps humain que sur le corps des œuvres d'art.

L'Art Charnel est anti-formaliste et anticonformiste (on s'en doutait)

Orlan

Annexe n° 5 - L'Expressionisme allemand

Afin d'éclairer davantage notre propos sur l'expressionisme, voici deux documents extraits du :

DVD Bonus / Le Golem/Paul Wegener MK2 (2006) :
A - *L' Empire des fantômes*, un documentaire sur la tradition expressionniste (15').

B - Et *Les Racines du Golem*, un entretien avec Jeanne Rossille (24').

A - *L'empire des fantômes* (2003), de R. Dixon Smith.

> *L'empire des fantômes* est un documentaire, dirigé et produit à Melbourne par IML Digital Media. Il constitue une introduction simple à l'expressionnisme allemand.
>
> Il comporte de nombreux extraits de films, dont :
>
> - *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920), de Robert Wiene.
>
> - *Nosferatu* (1922), de Murnau.
>
> - *Faust* (1926), de Murnau.
>
> - *Metropolis* (1927), de Fritz Lang.

Le texte ci-dessous est adapté du commentaire d'Adrian Plitzco.

Le Golem… L'empire des fantômes… Les rêves… Les esprits… Les visions… La perdition… Le chaos et la mort.

Le surnaturel produit des ombres grises aux reflets insaisissables et angoissants. Le cinéma expressionniste allemand des années 20 a engendré des œuvres comme *Le Cabinet du Dr Calligari*, *Faust*, *Le Golem*, *Nosferatu* ou encore *Metropolis*, un grand classique réalisé par Fritz Lang.

Pour Lotte Eisner historienne du cinéma, la fascination des allemands pour tout ce qui est surnaturel est la suite logique du romantisme allemand. Mais qu'est-ce au juste que l'expressionnisme ?

Aujourd'hui comme hier les opinions divergent. Même parmi ceux qui prétendent appartenir à ce courant. En fait, il s'agit de l'expression d'une profonde inquiétude, rendue par un trait saturé et distordu.

Tandis qu'au XIX^{e} siècle les impressionnistes représentaient le reflet d'une fraction de la réalité, les expressionnistes du XX^{e} siècle produisent des images bien plus subjectives. Ils grattent la surface afin de déchiffrer la réalité.

L'expressionnisme est né peu avant la Première Guerre avec les pièces de théâtre de Walter Hasenclever, de Georg Kaiser, de Frank Wedekind, avec la musique d'Arnold Shönberg, avec les tableaux d'Ernst Ludwig Kirchner, d'Emil Nolde et d'Oskar Kokoschka.

Les pièces expressionnistes de Max Reinhardt attirent les foules au Deutsches Theater. Après la guerre, il connaît de nouveaux succès au Berliner Schauspielhaus avec d'excellentes troupes et des comédiens comme Conrad Veidt, Werner Kraus, Emil Jannings, Paul Wegener et Heinrich George, tous des futures figures de proue du cinéma allemand.

Dans les années chaotiques de l'après-guerre (de 1914-18), les artistes allemands célèbrent tout ce qui est crépusculaire, incertain et sombre. Mus par leur frustration et par leur rage, ils essaient de transformer le monde, tirant un trait sur tout ce qui est du passé. Ils mettent à nu leur souffrance.

Les comédiens développent un style exalté et démonstratif, créant ainsi des figures abstraites et non des personnages réalistes. Les dialogues semblent emphatiques, ils sont plus criés que parlés. Les phrases sont prononcées de façon hachée mais rapide, comme des coups de tambour.

La distorsion des gestes et des dialogues trouve son reflet dans les décors et les coulisses. Les formes sont singulières, les angles exacerbés, les figures géométriques sont distordues. Les décors sont aussi des symboles.

Lotte Eisner écrit que des formes inattendues, des courbes inhabituelles génèrent des émotions que l'on n'obtient pas avec des formes harmonieuses et douces.

Elle a raison. Ces émotions sont la peur et l'angoisse. Le cinéma est une forme d'expression idéale pour la rage et la frustration de expressionnistes. Leur goût pour les antagonismes, pour les contrastes extrêmes, pour les éclairages diffus comme le fameux clair-obscur, utilisé par les romantiques, convient parfaitement au cinéma. Il unit l'être et le paraître.

Les films expressionnistes font fi du monde réel. Ils créent leur propre univers, habité par des esprits maléfiques et une vision déformée des choses. Le premier film d'épouvante allemand fut *Le Cabinet du Dr Calligari* de Robert Wiene, Conrad Veidt, impressionnant, y incarne Cesare, un homme qui commet de terribles meurtres lorsqu'il est en état d'hypnose. Le film a même donné naissance à un mot nouveau, le « caligarisme », qui sert à décrire un état de folie.

Les décors expressionnistes et cubistes d'Herman Warm, Walter Reimann et Walter Röhrig sont sublimés par les mouvements exaltés de Conrad Veidt et de Werner Kraus. Leurs gestes engendrent une tension permanente qui débouche sur les hallucinations d'un fou. Le public de l'époque est stupéfait. Il n'avait encore rien vu de tel.

« Golem » est un mot hébreu qui signifie : masse informe. Depuis plus de 500 ans, le Golem fait partie de la tradition juive. Il doit en particulier sa célébrité à la nouvelle de Gustav Meyrink, *Le Golem,* publiée en 1915. Le livre reflète plus une légende qu'un récit d'épouvante, et l'on en a tiré de nombreux films.

La première adaptation est faite dès 1915 par le réalisateur Henrik Galeen et le comédien Paul Wegener, qui interprète le personnage du Golem. Ce film a aujourd'hui disparu.

Deux ans plus tard, Wegener s'attaque de nouveau au sujet et tourne avec Rochus Gliese *Le Golem et la danseuse*. Wegener joue Le Golem dans une interprétation de l'œuvre plutôt gaie.

Wegener, fasciné par tout ce qui est fantastique et surnaturel, s'attaque en 1920 à une troisième version encore plus pointue. : *La naissance du Golem*. Aidé de Carl Boese à la réalisation, il interprète le Golem. Albert Steinrück joue le rabbin Lœw, et la fille de celui-ci est interprétée par Lyda Salmonova.

Nous sommes au XVI^{e} siècle dans le ghetto de Prague. Le rabbin Lœw insuffle la vie à une statue d'argile afin de sauver son peuple des exactions de l'empereur, mais le monstre échappe au contrôle de son maître et menace de détruire le ghetto entier. C'est seulement lorsqu'une petite fille, inconsciente de son acte, retire l'étoile placée sur la poitrine du golem, que celui-ci se fige et redevient une simple statue d'argile.

L'architecte Hanz Poelzig dessine les décors du ghetto médiéval. Kurt Richter supervise leur construction dans l'enceinte de la UFA à Berlin. L'ensemble, pareil à un labyrinthe, avec ses maisons bancales qui paraissent habitées par le mal et donnent sur des rues étroites et sinueuses, est considéré comme un chef-d'œuvre de l'expressionnisme.

Selon Lotte Eisner, les portes des maisons symbolisent l'animosité et l'aigreur des habitants. Autre prouesse technique : la séquence dans laquelle le rabbin insuffle la vie au Golem.

Six ans plus tard, en 1926, Murnau utilisera le même trucage dans son adaptation de *Faust*, lorsque celui-ci appelle Méphistophélès.

Fritz Lang se sert aussi de cette technique dans *Metropolis*, lorsque Rotwang, l'inventeur fanatique, tente de créer la vie. Une séquence inégalée, si l'on excepte *Frankenstein*, de James Whale.

Dans *Frankenstein*, Henry fabrique un monstre avec de la chair humaine.

Le rabbin Lœw est en quelque sorte un précurseur de Faust, de l'inventeur Rotwang et d'Henry Frankenstein. Tous ont un trait commun : ils fabriquent des démons.

L'impression que fait le golem sur le spectateur repose en grande partie sur le jeu engourdi de Paul Wegener. Grâce à lui, la statue d'argile prend vie.

En 1936, peu après l'arrivée du son, Julien Duvivier réalise un remake du film. La version de 1920 reste néanmoins la référence absolue. Autre référence absolue de l'expressionnisme : le film de *Nosferatu le vampire*, chef d'œuvre de l'horreur réalisé en 1922. C'est la première et la meilleure adaptation du roman *Dracula* de Bram Stoker, publié en 1887. Max Schrecks fascine et effraie le public dans le rôle d'Orlok. Le film provoque chez le spectateur ne sorte d'inquiétude morbide.

Dans *Le Cabinet, des figures de cire*, réalisé par Paul Leni en 1924, on trouve trois personnages inquiétants : Emil Jannings dans le rôle d'Harun al-Rachid, Conrad Veidt dans le rôle d'Ivan le Terrible et Werner Kraus dans le rôle de Jack l'Eventreur.

Mais le *Faust* de Murnau, avec tous ses démons, ses effets visuels et ses mouvements de caméra impressionnants pour l'époque, reste insurpassable. La perfection technique et

l'interprétation diabolique de Jannings font de ce film réalisé en 1926 le chef d'œuvre du cinéma expressionniste.

Autre film important : *L'Étudiant de Prague*, d'Hentick Galeen, réalisé en 1926. Conrad Veidt y interprète un étudiant qui vend son reflet, et par là même son âme au diable, interprété par Werner Kraus, en échange d'une grosse somme.

En 1935, Arthur Robinson fait un remake du film, avec Adolf Wohlbrück dans le rôle de l'étudiant. On y retrouve un motif récurrent de l'expressionnisme : le double. Le double de Conrad Veidt a une autre personnalité complètement différente. Tout comme Caligari est à la fois médecin et hypnotiseur, que Cesare est somnambule de jour et meurtrier la nuit, et que Nosferatu est à la fois comte et vampire.

Metropolis de Fritz Lang est une œuvre tardive de l'expressionnisme. Les coûts de production on presque ruiné la UFA en 1927. La mise en scène est impressionnante. Fritz Lang dirige des foules d'hommes, comme il l'avait déjà fait dans son *Nibelungen*. La répartition expressionniste de l'espace est soulignée par les mouvements mécaniques des travailleurs et de Maria, le robot. Le spectateur est envahi par un sentiment d'inquiétude.

L'influence du cinéma allemand ne tarde pas à se faire sentir à Hollywood. En 1926, Rex Ingram, pour son film *The Magician*, fait venir d'Allemagne Paul Wegener. La mise en scène qui nous montre un savant tentant de créer artificiellement une forme de vie, s'inspire largement de l'expressionnisme allemand, formant ainsi un chaînon entre *Le Golem* et *Frankenstein*. Les productions hollywoodiennes des années 30 sont fortement marquées par les expressionnistes allemands qui ont d'ailleurs eux-mêmes souvent participé aux tournages. *Le Golem* a sans aucun doute influencé Frankenstein. Le rabbin Lœw comme *Frankenstein* essaient de créer la vie. Boris Karloff exécute des mouvements lents et engourdis, tout comme *Le Golem* de Paul Wegener. Et la scène dans laquelle le monstre de *Frankenstein* prend un enfant dans ses bras, nous rappelle la scène où une petite fille s'empare de l'étoile du golem. Les parallélismes sont évidents.

H.P. Lovecraft, le célèbre écrivain de littérature fantastique, né en 1890 et mort en 1937 écrit : « Le plus vieux sentiment de l'homme, c'est la peur. Et la plus grande des peurs, c'est la peur de l'inconnu. » [au regard des opinions xénophobes de cet auteur, ces propos prennent un sens que nous écartons ici]. Par contre, il est indéniable que la peur est un thème particulièrement flagrant dans les œuvres des expressionnistes allemands, qui nous ont légué *Le cabinet du docteur Caligari*, *Le Golem*, *Nosferatu*, *Le cabinet des figures de cire*, *Faust* et *Metropolis*.

B - *Le Golem*, d'après *Les racines du golem* de Jeanne Rossille

La première occurrence du mot hébreu « golem » se trouve dans la Bible, Psaume 139. Il signifie un état primordial de l'être humain, un état fœtal dans lequel l'homme se trouve avant la naissance, avant sa première respiration, le moment où il reçoit le souffle qui, dans la tradition juive, est assimilé à l'âme. On rencontre dans les textes anciens des descriptions de la création de l'être humain où il est appelé golem avant d'avoir reçu de Dieu la « nechama » qui est le souffle divin, donc qui fait de lui un être humain.

Galam : un contenant dont le contenu est absent mais qui garde la forme du contenu.

La tradition juive conçoit l'homme comme un être « pas fini ».

Au XII^{e} siècle, le mot golem est associé à un être artificiel. Un texte et un schéma explique comment créer un golem avec de la terre vierge et de l'argile, mais il faut connaître les pratiques gestuelles et les formules pour l'animer. Seule la parole l'anime.

Au début serviteur, il peut se révolter et devenir malfaisant.

À partir du XV^{e} siècle, la légende du Golem circule. Au fil des siècles, il devient de plus en plus dangereux.

Au XIX^{e} siècle il concentre en lui tout ce qui effraie dans une société, en compagnie de la momie, de D^{r} Jekyll et M^{R} Hyde, de Frankenstein, Dracula. Besoin au XIX^{e} de se créer des monstres.

Le golem est forgé à l'image de l'autre, l'autre qu'on ne connaît pas.

C'est la période coloniale. On photographie les « indigènes » (de préférence dénudés), on les expose comme des bêtes curieuses dans les foires ou les « Expositions coloniales ».

Tout au long du XIX^{e} siècle, également, on assiste à la montée de l'antisémitisme, des pogroms et des persécutions. Affaire Dreyfus…

Le golem véhicule toutes ces préoccupations raciales.

Enfin, dans la dialectique du maître et de l'esclave, le golem est le « mauvais » serviteur qui échappe au contrôle de son maître.

En 1909, le rabbin Rosenberg écrit une histoire moderne typique où le golem est présenté comme un héros, défenseur des communautés juives contre leurs oppresseurs. Cette production culturelle a pour cadre Prague, avec des précisions chronologiques. Elle fait suite à des pogroms, une dizaine d'années auparavant.

Entre les deux guerres, explosion de la popularité du golem, notamment en Allemagne, en Tchécoslovaquie et en Autriche dans des livres, notamment le roman très connu de Gustav Meyrink, pièces de théâtre, opéras, pièces musicales, et les premiers films, des films muets et notamment celui de Wegener, le plus connu, œuvre du cinéma expressionniste allemand.

Le golem est aussi le reflet de la préoccupation de l'autre en moi. Freud a déjà énoncé ses théories psychanalytiques. On a découvert l'inconscient en Occident et Meyrink va essentiellement se baser sur lui pour écrire son roman. Le golem est en lui.

Par la suite, jusqu'en 1940, le golem sera peu à peu remplacé par le robot. Cependant les deux mythes continuent à coexister, *Metropolis* étant le symbole du robot : le progrès technique va devenir dangereux.

Après la deuxième guerre mondiale, la catastrophe est arrivée ; le golem disparaît, mais il va bientôt renaître sous une nouvelle forme. Il devient le schéma explicatif du progrès technique, métaphore reprise par Norbert Wiener, l'inventeur de la cybernétique.

Durant la période nazie, des savants juifs européens, fuyant les persécutions, se sont retrouvés aux U.S.A et ont engagé une course contre la montre pour inventer la bombe atomique. Ils ont réussi à la fabriquer puis ils s'en sont aussi repentis. Ils se sont décrits comme des savants juifs capables de commander la matière et de sauver le peuple juif de ses oppresseurs. Malheureusement, l'invention des savants juifs est récupérée par les nations. La guerre froide se développe avec la menace nucléaire et cette angoisse qui, une fois de plus, ressort à travers le golem, avec la peur d'un cataclysme nucléaire.

Puis, le golem est à nouveau remplacé par le robot qui continue à paraître dans le cinéma. *2001, l'Odyssée de l'espace* décrit la révolte du robot. Le golem semble oublié.

Pourtant, des informaticiens s'en souviennent et ils baptisent leur projet d'intelligence artificielle « Golem ». Ils se revendiquent un peu comme des cabalistes, puisqu'ils estiment manipuler un code qui leur permet d'agir sur la matière. Ce golem est aussi un serviteur car il va permettre de donner naissance à une nouvelle espèce d'hommes assistée par l'ordinateur et par

« l'intelligence artificielle » : l'homme du XXI[e] siècle va pouvoir utiliser l'ordinateur pour prolonger ses capacités intellectuelles.

Index

Index des films

2

2 ou 3 choses que je sais d'elle *282, 499*
2001, L'Odyssée de l'espace *24, 47, 51, 79, 245*
2001, L'Odyssée de l'espace, [A Space Odyssey] .. *47*
2001, L'Odyssée de l'espace *265*

8

80e action : *297*

A

A History of Violence *354*
Action I : Noces *297*
Action matérielle n° 1 : dégradation d'une Vénus *297*
Akira *79*
Alien *120, 261, 521*
Alien 3 ..... *261*
Alien Resurrection *261*
Alien vs Predator : Requiem *261*
Aliens *261*
Aliens vs Predator *261*
Amator *423*
Army of me *87*
Art et revolution *297*
Au sang des bêtes *159*
Autopeinture, automutilation *297*
Avalon *364*
Award Presentation to Andy Warhol *415*

B

Bachelorette *87*
Ballet Mécanique *294*
Bellybuttons *95*
Benny's Video *413*
Bienvenue à Gattaca *159*
Billy the Kid *118*
Black or White *36*
Blackmail *441*
Bliss *76*
Bloody Mary *71*
Blow up *311*
Body Snatchers *155*
Bound *18, 107, 108*
Bowling for Columbine *397, 426*
Brazil *47, 328*
Bunker Palace Hotel *28*
Bunker Palace Hôtel *172, 186*
Bus *415*
Buster's bedroom *294*

C

Cabal *71*
Caligari *431, 444, 445, 447, 543, 547*
Candyman *71*
Casino Royale *77*
Catharsis *338*
Centers *409, 411*
Charlie's Angels *362*

Chronique de Grieshuus.....447
Citizen Kane.....472
Closed Circuit.....415
Coffee and Cigarettes.....88
Come into my world.....88
Cosinus Alpha.....298
Cours de gymnastique en nourriture.....297
Crash.. 18, 52, 55, 57, 159, 236, 266, 270, 273, 286, 291, 292, 293, 295, 298, 299, 307, 309, 310, 313, 314, 316, 317, 318, 321, 323, 325, 326, 330, 343, 344, 358, 367, 398, 426

D

Dans la peau de John Malkovich.....364, 366
Dark City.....77, 78, 117, 261
Das Cabinet des Docteur Caligari.....445
Das Cabinet des Doctor Caligari.....444, 445
Das Cabinet des Doctor Caligari [Le Cabinet du Dr Caligari].....444
Der Riese.....413
Docteur Mabuse.....430, 431, 433, 434, 475
Don Quixote [Don Quichotte].....146
Don't come knocking.....106
Donnie Darko.....129
Drôles de dames.....362
Drugstore.....95

E

Eat drink man woman [Salé sucré].....277
Elephant.....397, 426
Entr'acte.....155
Eraser.....79
Escalier de service.....443
eXistenZ...18, 42, 55, 56, 57, 74, 156, 218, 223, 226, 236, 263, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 276, 277, 278, 279, 284, 285, 286, 288, 295, 324, 327, 330, 343, 344, 347, 348, 350, 354, 356, 357, 359, 364, 365, 366, 398, 426, 445, 447, 499
Exotica.....413

F

Family Viewing.....413
Fantômas.....283, 429, 475
Fantômas contre Fantômas.....429
Faust.....444, 446, 447
Faux semblants.....324
Faux-Semblants.....272
Festin nu.....236, 281
Fight Club.....366
Final Fantasy... 18, 55, 64, 170, 171, 184, 193, 194, 195, 217, 363, 364
Fog.....131
Forbidden Planes.....56
Frankenstein.....263
Frissons.....279
Funèbres.....297
Funny Games.....414
Funny Games U.S......413

G

Géant, Hotel Tapes.....413
Genuine.....444, 445
Gerry.....397, 426
Golem.....442, 543, 545, 546, 547, 548, 549
Gremlins.....281
Gutai on Stage.....296
Gutai Painting.....296

H

Halloween.....283
Halloween, la nuit des masques.....283

Heartbreak High *76*
Heatseeking *416*
Hellraiser *71*
Hiroshima mon amour *58, 199*
History of Violence *285*
Homefront *416*
Hotel Tapes *413*
Hyperballad *87*

I

Immortal ... *16, 18, 21, 22, 33, 36, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 51, 55, 56, 58, 59, 60, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 74, 149, 151, 154, 156, 157, 159, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 193, 194, 210, 212, 216, 227, 236, 260, 265, 268, 281, 358, 367, 439, 440, 445, 476, 477, 499, 502, 512, 515, 517, 518*
Immortal [ad vitam] *18, 21, 22, 33, 40, 67*
In the mood for love *277*
Isobel *87*
Ivan le terrible *420*

J

Joga *87*
Johnny Got His Gun *314*
Judex *71, 283, 429*
Judge Dredd *79*
Juve contre Fantômas *429*

K

Kairo *18, 57, 166, 198, 199, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 210, 211, 212, 213, 214, 218, 222, 223, 266, 268, 276, 289, 295, 344, 345, 368, 375, 376, 377, 378, 388, 389, 391, 396, 397, 398, 402, 412, 413, 414, 415, 417, 422, 423, 424, 425, 426, 499*
King Kong *180*
Kingdom of Heaven *180*

L

L'Architecture du chaos *470*
L'attaque des clones *123*
L'empire contre attaque *123*
L'Inhumaine *155*
L'Altantide *443*
L'Anticoncept *292*
L'Aurore *446*
L'Étudiant de Prague *443, 547*
l'Évasion du mort *429*
l'Homme des poisons *429*
la Bague qui tue *429*
La Balade sauvage *357*
La Belle et la Bête *71*
La bête humaine *146*
La Chose *158*
La Femme sur la Lune *432*
La Guerre des étoiles *119*
La Jetée *134, 224*
La Mort de Siegfried *431*
La Mouche *268, 270, 279, 281*
La Mouche noire *279*
La naissance du cinéma *82, 83*
La nouvelle Mission de Judex *429*
La Plage *364*
La roue *146*
la Tête coupée *429*
La Vengeance de Kriemhilde *431*
La Vie est un roman *26*
La Ville *24, 33, 35, 86, 87*
Le Ballet mécanique *155*
Le Chanteur de jazz *466*

le Cryptogramme rouge *429*
Le Dernier des hommes *156, 447*
Le Dernier des hommes de Murnau *156*
Le diabolique docteur Mabuse *475*
Le Faust *442*
le Faux Magistrat *429*
Le Festin nu *259, 278, 279, 280*
le Maître de la foudre *429*
Le Maître des Illusions *71*
Le Métis [Halbblut] *431*
le Mort qui tue *429*
Le Nom de la rose *27*
Le Pays où rêvent les fourmis vertes *26*
Le Retour du Jedi *281*
Le Sang d'un Poète *71*
Le Sang des Bêtes *71*
Le seigneur des anneaux *123*
Le Sixième sens *129*
le Spectre *429*
Le Testament du docteur Mabuse *443*
Le voyage fantastique *156*
Le Voyeur *374*
Leda mit dem Schwan *298*
Les 7 péchés capitaux et la mort *442*
Les Anges déchus *277*
Les Araignées *431*
Les Autres *129*
Les Aventuriers de l'Arche perdue *281*
Les Cailloux *86*
Les Espions *432*
Les mains D'Orlac *158*
les Mystères de New-York *429*
Les Nibelungen *431*
les Noces sanglantes *429*
Les Origines du cinéma scientifique : Les Pionniers *83*
Les promesses de l'ombre *321*
Les Vampires *180*
les Yeux qui fascinent *429*
Les Yeux sans visage *71, 165, 269, 283, 328*
Like a rolling stone *18, 91, 93, 95, 104, 147*
Like rolling stone *95*
Line Describing a Cone *291*
Lost Highway *92*

M

M le Maudit *435, 444, 447*
M. Butterfly *282*
Ma Maison *86*
Mabuse *432*
Mabuse le Démon du crime [Inferno] *431*
Mabuse le Joueur [Der Spieler] *431*
Made in U.S.A. *154*
Mama und Papa *298*
Matrix . *18, 55, 56, 57, 63, 69, 70, 72, 73, 75, 76, 77, 78, 79, 83, 91, 95, 107, 108, 109, 110, 111, 113, 117, 118, 119, 120, 123, 127, 129, 130, 132, 134, 137, 143, 149, 156, 166, 168, 178, 187, 193, 194, 195, 196, 197, 207, 210, 213, 217, 218, 223, 224, 225, 226, 227, 234, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 244, 245, 246, 248, 249, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 259, 260, 261, 263, 265, 268, 269, 271, 274, 277, 280, 281, 284, 288, 289, 290, 295, 325, 343, 344, 348, 350, 354, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 388, 417, 428, 435, 439, 440, 445, 447, 466, 473, 474, 475, 476, 477, 483, 497, 499, 515, 517, 518, 519*
Matrix Reloaded *18, 76, 79, 120, 132, 137, 196, 217, 236, 241, 242, 244, 249, 251, 254, 255, 263, 277, 325, 360, 361, 362, 363, 365, 367, 368, 428, 449, 459, 466, 467, 468, 470, 472, 473, 475*

Matrix Revolutions.....18, 55, 76, 79, 83, 119, 120, 127, 132, 137, 195, 196, 197, 241, 245, 248, 249, 252, 253, 265, 445, 497, 499
Memento.....364
Mermaids.....95
Method des Expressionismus.....444
Metropolis.....2, 3, 57, 61, 223, 242, 245, 263, 344, 388, 428, 430, 431, 432, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 445, 448, 449, 455, 459, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 499, 543, 546, 547, 549
Métropolis.....475
Modus Operandi.....415
Mon oncle d'Amérique.....26
Montparnasse 19.....338
Mortal Kombat.....364

N

Naked Lunch.....284, 289
Napoléon.....416
Next of Kin.....413
Nibelungen.....445
Niebelungen.....435, 439, 475
Nightbreed.....71
Noriega, the riddle of the Stinson.....76
Nosferatu.....311, 447
Nosferatu le vampire.....443, 546
Notre pain quotidien.....158

O

Orlan Carnal Art.....339
Otaku fils de l'empire virtuel.....396, 426
Ouvre les yeux.....129

P

Painkillers [Les Tueurs de douleur].....336
Peeping Tom [Le Voyeur].....283
Pierrot le fou.....391, 422, 425
Pissaction.....297
Première action.....297
Promesses de l'ombre.....321
Psycho.....71

R

Race the sun.....76
Rage.....279
Rec.....414
Red Planet.....76, 79
Renaissance.....187
Resident Evil.....363, 364
Rimbaud.....136

S

Salomé.....70, 521
Satanas.....429
Scandalo segreto.....423
Scanners.....279, 281, 293
Scène de chasse en Bavière.....159
Scènes de chasse aux sangliers.....418
Scheiss-Kerl [Mec de merde].....297
Seigneur des Anneaux.....180, 181, 194
Selbstverstümmelung.....298
Sexe mensonges et vidéo.....413
Shivers [Frissons].....49
Shower.....292
Sleep.....387, 388, 425
Smarienberg 18, 55, 93, 95, 99, 104, 105, 106, 147, 220
Sous le soleil de Satan.....336
Speaking Parts.....413
Speed Racer.....76, 79
Spider.....194, 268, 270, 272, 497, 498

Stalker *47, 166, 167, 168, 207*
Star Trek *74*
Star Wars *57, 281, 518*
Stars Wars *119, 181*
Stéréo *274*
Super Mario Bros *364*

T

Tarnation *136, 424, 425*
Testament d'Orphée *71*
That's Holiday *95*
The adventure of Priscillla, Queen of désert *76*
The Beast *76*
The Fly *273, 274, 276, 281, 283, 293*
The Forbidden *70*
The Hardest Button to Button *88*
The Naked Lunch *278, 283*
The Thing *158*
The wizard of Oz *94*
Tigre et Dragon *362*
Titanic *94, 95, 180*
Tomb Raider *128, 363, 364*
Tortured Souls *71*
Towers Open Fire *284*
Trapped Ashes *79*
Travelling North *76*
Trigger *416*
Trois Lumières *431*
Tron *73, 354, 359, 364, 366*
Tykho Moon *31*

U

Un été sans histoire *423*
Un jour sans fin *364*
Un lac *446*
Undergängens Arkitektur [L'Architecture du Chaos] *470*

V

V for Vendetta *76*
Vampyr *130*
Vanillia Sky *129*
Video Blues *414*
Videodrome . *18, 268, 270, 272, 273, 274, 276, 278, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 290, 294, 295, 296, 297, 317, 321, 322, 324, 328, 329, 343, 344, 398, 413, 426*
Vidéodrome *213, 276, 288, 289, 347*
Von morgens bis mitternacht *444*
Von morgens bis mitternacht [De l'aube à Minuit] *444*
Voyeur *374, 375, 425*

W

War of the worlds *99*
Welcome to Woop Woop *76*

Y

Young Yakuza *321*

Résumé :

Titre : L'HYBRIDATION, DE NOUVELLES FORMES CINÉMATOGRAPHIQUES AMENÉES PAR LES DERNIÈRES TECHNOLOGIES DANS L'ESTHÉTIQUE DES FILMS

L'hybridation, phénomène omniprésent dans de nombreux domaines, a particulièrement influencé l'évolution du cinéma. Alors que les premières générations de cinéastes semblaient avoir tout inventé de ce nouvel art, le cinéma n'a cessé d'emprunter aux dernières technologies et aux dernières formes d'expressions artistiques, à mesure que se mettaient en place des média de plus en plus présents dans la vie quotidienne.

L'étude des passerelles qui se multiplient au fil des décennies, permet de cerner les mécanismes qui concourent à l'abolition progressive des frontières entre les média et les disciplines artistiques. Toutefois, la présente recherche ne se borne pas à scruter ces seules œuvres issues des dernières technologies, mais elle se réfère aussi aux pionniers avant-gardistes des années 1920 qui ont posé les bases de l'hybridation. Elle est donc structurée selon deux grands axes : d'une part l'axe historique, l'histoire du cinéma étant profondément marquée par les vicissitudes de notre temps, et d'autre part l'axe de la pluridisciplinarité, incluant les diverses formes d'expressions artistiques et les divers média.

Plus spécifiquement, dans le foisonnement de la production cinématographique, la présente étude se propose de faire le point sur la situation du cinéma hybride au tournant du siècle, à partir d'un corpus constitué de douze films produits en France, aux U.S.A. , au Canada et au Japon, entre 1983 et 2004, et auxquels fait pendant *Metropolis* de Fritz Lang (1927).

Enfin, comme on pourra le constater, cette enquête s'est inspirée des nombreuses et pertinentes études et comptes-rendus qui l'ont précédée.

Mots clés : hybridation, cinéma élargi, cyberculture, performance, BD, internet.

Abstract :

Title : HYBRIDISATION, NEW CINEMATOGRAPHIC FORMS INSTIGATED BY THE LATEST TECHNOLOGY IN FILM AESTHETICS

Hybridisation, which is overwhelmingly present in many fields, has particularly influenced the evolution of cinematographic art. Although the first generations of film-makers seemed to have invented everything in this new art form, the cinema has always borrowed from the most modern technologies and the latest forms of artistic expression, while at the same time the media were taking up a larger and larger place in our everyday lives.

The study of the links between them, which multiplied over the decades, allows us to understand the mechanisms contributing to the gradual abolition of the dividing lines between the media and artistic disciplines. However, the present research is not limited to the examination of works resulting from the most recent technological developments, since it also refers back to the avant-garde pioneers of the 1920's, who set the basis for hybridisation. It is therefore centered around two main axes : on the one hand, the historical axis since cinema history has been profoundly marked by the vicissitudes of our time, and on the other hand the pluridisciplinary axis, including diverse forms of artistic expression and various media.

More specifically, amid the wealth of cinematographic productions, this study proposes to take stock of the state of hybrid cinema at the turn of the century, using a corpus composed of 12 films, made in France, the United States, Canada and Japan between 1983 and 2004 and which go hand in hand with Fritz Lang's *Metropolis* (1927).

Finally, it can be seen that this study has been inspired by the numerous and pertinent works and reports which have preceded it.

Keywords : hybridisation, extended cinema, cyberculture, performance, comic strips, internet.